Tot.402

PS4 Pro & PS4 CUH-2000详情速报

游戏机实用技术

VGTIME

攻略透解

杀出重围 人类分裂

一周目不引发警报不杀人流程攻略
+ 全支线详解 + 全电子书收集

战国 BASARA 真田幸村传

系统说明 + 关卡解说

免费游戏天国

沉睡的大地 魔法节日

难死塔

UCG × VGTIME 作为内地惟一受邀媒体 亲赴新奥尔良

MAFIA III 黑手党III 独家特辑

研究中心

绯夜传说

热点追踪

游戏开发背后的大数据与心理学

香草社的天空 20年的手绘世界

ULTRA CONSOLE GAME
2016.9B 定价：RMB 16.00
ISSN 1008-0600



Gamehalo 特别收录 最上游37期 九大令人意外的游戏结局 | 游戏月旦评 2016年8月份游戏评测

拳皇14 全角色连续技 | 无人天空 诚实预告片 | 最终幻想15 | 核心重铸 | 黑暗之魂III DLC"艾雷德尔之烬" 古墓丽影 崛起 二十周年纪念版 泰坦天降2 | 黑手党III | 永恒绿洲 | 皮克敏（暂名）| 精灵宝可梦 太阳/月亮



Gamehalo高清光盘 + 极限竞速 地平线3 精美海报



TV GAME半月刊

2016.9B

总第402期

COVER STAFF
封面用图：黑手党Ⅲ
封面设计：anubis

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



四公主的二度进化——PS4 Pro&PS4 CUH-2000详情速报





战国BASARA 真田幸村传



杀出重围 人类分裂

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS



UCG 官方合作网站

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市敬家庄邮局99号信箱[730000]
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王　梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆
苗牧歌
吴　昊
广告总监：刘　芳

编　　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年9月16日
定　　价：人民币16.00元

四公主的二度进化
——PS4 Pro&PS4 CUH-2000详情速报

北京时间2016年9月8日凌晨3点，SIE在纽约召开了PlayStation Meeting，正式揭开了轻薄版PS4 CUH-2000机型以及高性能主机PS4 Pro的神秘面纱，这两台新型号PS4的售价、发售日以及详细规格也终于得到公布。而在9月8日上午11点于香港举行的PlayStation亚洲发布会上，SIE香港不仅正式公开了上述两台主机亚洲版的发售详情，还公开了全新手柄、摄像头以及耳机的详细规格和售价。下面小编就为大家带来这两台新规格主机的详细前瞻，以便让各位读者更好地了解这两台主机的真正面貌。

文 乙太　美编 心の永恒

4K时代的领跑者——PS4 Pro



PS4 Pro的主机型号为CUH-7000，可以视为PS4的全新分支型号。随着4K电视以及高动态范围图像（HDR）技术在图像显示领域的普及，玩家也在追求更高层次的游戏体验，PS4 Pro便是专门为这一类玩家所准备。相比于PS4，PS4 Pro在硬件上最明显的提升在于CPU与GPU的性能。PS4 Pro依旧采用了AMD定制版“美洲虎”APU，不过GPU将会采用AMD的全新架构，其浮点运算能力将能达到4.2TFlops，相当于普通


■PS4 Pro

PS4 的 2.3 倍。此外，主机 CPU 的频率也会有所提升。在更高的硬件规格下，所有游戏都将能够以 1080p 的分辨率呈现，并且将拥有更为细致的画面表现以及更高的帧数。在 1080p 的显示分辨率下，几乎所有游戏的帧数都能稳定在 45fps 以上，确保玩家拥有流畅的游戏体验。而得益于全面提升的机能，PS4 Pro 也能对 PS VR 对应游戏的实际表现起到一定的提升作用。

当然，如果只是 1080p 下的稳定表现的话，PS4 Pro 还不足以令所有玩家都满意。PS4 Pro 的另一大特色便是支持 4K 游戏输出与 4K 视频播放，配合一些全新的渲染技术，部分游戏将能够支持 4K 分辨率进行输出。在纽约的发布会上，《蜘蛛侠》、《荣耀战魂》、《古墓丽影 崛起》以及《看门狗 2》等已经发售或即将发售的作品，均进行了 4K 分辨率下的实机演示，每款作品都拥有稳定的帧数以及更细致的画面表现。在 4K 分辨率的显示规格下，大部分支持该分辨率的游戏都将拥有 30fps 以上的稳定帧数。除了游戏之外，PS4 Pro 还将支持 4K 分辨率规格的视频以及影片播放，用户能够通过 YouTube、Netflix 等平台获取和播放 4K 影片。比较遗憾的是，PS4 Pro 将不会支持 4K 规格的 UHD 蓝光碟，这也就意味着 PS4 Pro 无法被当做常规的 4K 蓝光播放器使用。

除了 4K 外，PS4 Pro 还将通过 HDR 技术让游戏的画面获得更好的光照呈现以及色彩还原，发布会上以《往日不再》、《神秘海域 4》和《无名英雄 再来者》等游戏为例，对 HDR 带来的画面增强效果进行了演示，效果提升明显，不过这需要玩家所使用的显示设备支持 HDR。因此，想要最大化发挥 PS4 Pro 的机能，支持 HDR 技术的 4K 显示器将是最好的搭配品。值得一提的是，之后的 PS4 固件升级将会让所有 PS4 都能够依靠 HDR 技术提升画面表现力，老型号的 PS4 也能依靠 HDR 显示器提升一定的画面表现力。



▲《地平线 期待黎明》使用PS4 Pro在4K分辨率下的实机画面。

外观方面，PS4 Pro 与全新型的轻薄版 PS4 在设计上有着异曲同工之妙，同样取消了硬盘盖并且除了 LOGO 外将不会拥有镜面处理的材质。只不过机身采用了三段式设计，体积也更大，增添了主机的厚重感与存在感。此外，PS4 Pro 在机身后部额外增加了一个 USB 接口，给予了玩家更多的选择。不过更大的体积以及更高的性能使得主机的能耗有所增加，当然这也是高性能主机所无法避免的缺憾。

根据目前公布的信息，国内玩家较为青睐的美版、日版以及港版 PS4 Pro 的发售日均为 2016 年 11 月 10 日，基本实现了全版本同步发售。而在售价方面，美版、日版以及港版 PS4 Pro 的价格分别为 399 美元、44,980 日元以及 3180 港币。不过目前官方仍未公布任何关于新主机国行版本的相关消息，对国行有兴趣的玩家或许还需要等待一段时间。

PS4 Pro 详细规格一览

CPU	AMD“美洲虎”架构 8 核心
GPU	4.2TFlops AMD Radeon 架构
内存	8GB GDDR5
存储	1TB 硬盘
尺寸	295 毫米 ×55 毫米 ×327 毫米
重量	3.3 千克
输入与输出	USB 3.1 接口 ×3、辅助音频输入 & 输出接口 ×1
通讯	支持 802.11a/b/g/n/ac 无线网络
功耗	最高 310W
视频输出	HDMI，支持 4K 与 HDR，配备光纤数字音频输出



已知对应 PS4 Pro 性能提升的游戏

游戏名	发行商
COD 黑暗行动Ⅲ	Activision
COD 无尽战争	Activision
COD 现代战争	Activision
往日不再	SIE
杀出重围 人类分裂	Square Enix
遥远星际	SIE
FIFA 17	EA
最终幻想 15	Square Enix
地平线 期待黎明	SIE
无名英雄 霓光初现	SIE
杀戮空间 2	TripWire Interactive
质量效应 仙女座	EA
帕拉贡	Epic Games
古墓丽影 崛起	Square Enix
蜘蛛侠	SIE
神秘海域 盗贼末路	SIE
看门狗 2	Ubisoft
荣耀战魂	Ubisoft
BF1	EA
冤罪杀机 2	Bethesda

大众消费的新选择——PS4 CUH-2000

PS4 CUH-2000实际上便是之前被谣传为“PS4 Slim”的新型号轻薄版PS4主机，而从目前官方公布的情报来看，该主机的硬件性能将与旧型号PS4完全一样，将会成为旧型号的完全替代品。轻薄版PS4在商品名上并不会增加任何的后缀，而主机编号也是紧接在1000系之后，可以看做是PS4机型的正统继任者。它将替代旧型号的PS4，成为大众市场的主流消费品。

虽然硬件性能上毫无提升，但新型号PS4在制作工艺以及外形设计上进行了大刀阔斧的改革。其体积仅为265毫米×39毫米×288毫米，比旧型号PS4减少了30%；主机的重量为2.1kg，比旧型号减轻了16%；而在能耗方面，新版主机的最大功率为165W，比旧型号降低了28%。而在外形上，新型号PS4依然采用了二段式的机身设计，但完全取消了硬盘盖，在外形细节上也与旧型号有着诸多的不同。



■PS4 CUH-2000与PS4 Pro对比图。

虽然在定位上属于即将代替旧型号PS4成为市场新主流的机型，并且拥有比旧版本PS4更优秀的外形和工艺。但出人意料的是，2000型PS4的售价竟比旧型号的PS4还要低廉。根据纽约发布会上公布的情报，该主机500G版本的美版与日版的售价分别为299美元和29,980日元，并且将在9月15日正式发售。不过令人欣喜的是，随着亚洲发布会的召开，我们得知了港版2000型PS4将在9月9日便正式开卖，实现了真正意义上的全球首发，500G版本的售价为2380港币，而1TB版本的售价则为2680港币。此外，港版主机还将推出《使命召唤 无尽战争》、《NBA 2K17》、《看门狗2》以及《黑手党3》的优惠同捆套装，这些同捆套装都将在游戏发售日同步上市。


▲PS4 CUH-2000


▲PS Camera新型号

▶SIEJA副总裁 织田博之&SIE上海总裁 添田武人访谈实录

在9月8日PS亚洲发布会结束后，前往现场的UCG小编有幸参与了对于SIEJA副总裁织田博之先生以及SIE上海总裁添田武人先生的采访活动，获得了关于新主机以及国行情况的详细情报，下面便是采访的具体内容。

Q 新版摄像头与旧版有什么区别?

织田博之（以下简称“织田”）：这次的摄影头主要是在外观进行了优化设计，增加的架子可以让它更方便摆放。当然，性能方面两个版本没有区别，之前购入摄像头的用户不需要担心，用户如果有意购入摄像头的话，新摄像头将会是不错的选择。

Q 既然此番已经公布了全新的摄像头，那么针对国行用户预定的3699VR套装，我们得到的会是新版还是老版摄像头呢?

添田武人（以下简称“添田”）：新版摄像头在国内我们已经着手它的发行工作，这一点我们可以向各位保证，大家拿到的套装里面的摄像头，一定会是新款的。

Q 这次港版的轻薄型PS4率先发售，是出于怎样的考虑呢?

织田：大家都知道在今天早些时候，美国那边我们也举办了发布会来公布了这些消息。同时关于产品的具体上市计划，我们也和高层进行了一些商讨，最终决定这个时间也是经过了多方考虑，觉得这个时间点非常合适。

Q 新版本手柄在续航方面有提升吗?将来会不会单独发售?

织田：基本上是差不多的，将来一定会单独发售，具体的上市计划还在筹备。

Q 新型号主机发售以后，我们看到其定位将会取代老款主机，但实际上之前的设计也非常受玩家欢迎，那么我们还有可能同时买到新旧两种主机吗?

织田：首先感谢大家对旧型号主机的肯定，不过我们在设计新主机时，优先考虑的是从技术角度出发为玩家带来更好的主机，这也是我们的发展方针。但是就主机而言，型号更新后，我们也要在生产线上做出很多调整来确保产能，所以同时生产两种主机不容易实现。

Q 那么还有没有可能在继续推出或者对旧版主机在进行补货呢?

织田：之前也说到生产线已经进行了调整，所以亚洲地区老版的库存真的已经不多了，实在喜爱的玩家只能抓紧购买的（笑）。当然我们也向玩家保证，新版的主机一定也会令各位满意。

Q 既然旧版已经确定不再生产，那么对于剩余不多的库存，有没有可能再进行降价促销呢?

织田：就像你说的，库存已经不是很多了，真的没有理由，而且也很难再发起有规模的活动了。

Q 针对新主机的造型，之前国行经常会进行的一些游戏同捆的特殊硬盘壳已经不再适用。那么新版主机有准备好要如何进行个性化造型设计了吗?国行主机还会继续坚持推出个性化主机造型吗?

添田：确实新主机的设计对于个性化外观的创造将会更加困难，我们现在也还在进行研讨，但是正如两年前国行主机进入中国内地市场时我们保证的那样，我们一定会继续做一些差异化的内容，继续为国行用户带来惊喜。

Q 既然旧型号确定停产，那么这个型号主机的售后会受到影响吗?

织田：这一点大家不需要担心，用于售后服务的零部件是非常充裕的，售后可以完全保证。

Q 前不久PS NOW功能在北美地区登录了PC端，就有人猜测PS系产品是否有意向PC端发展，尤其PS VR等设备有没有可能会对应PC端呢。

织田：这一点暂时没有可能，因为PS VR在设计时就是完全针对PS4主机打造的，所以没有不会出现这种情况。

Q 在前不久，PSV也是个旧版主机同样出现了缺货的情况，所以就出现了传言称PSV也可能会有新型号公布，但是今天却没有任何相关消息，那么PSV到底是出现了什么情况呢？

织田：新版本PSV的话，目前是没有计划的，不过出现缺货主要是因为近来PSV的用户需求量突然出现了巨大增长，所以真的只是缺货了而已。而PSV作为PlayStation家族的一员，我们也会继续为它提供内容，并加以支持。

Q 新主机已经在香港开售，那么国行方面对于新主机有什么安排呢？近期会有公开宣传的计划吗？

织田：这方面还在讨论之中，我们正在商议用何种形式来进行宣传才可以取得更好的效果。

（不过，在采访结束之后，织田先生随口和我们说到下次中国（大陆地区）再见，看来国行新主机少不了会进行一番宣传。）

Q 新主机公布之后，对于线下体验有什么计划？

添田：国内我们的销售渠道经过不懈的努力已经有了一些规模，同时通过一些线下的体验也让更多人开始对主机游戏产生了兴趣。尤其VR相关的内容出现后，它新颖的魅力是对主机游戏的一种很好的展示。所以我们也希望通过这一契机进行推广。

目前阶段，下线体验可能还是集中在一线城市，来年我们会努力将覆盖面放射到国内主要的二线城市去。同时，也会搭配进行一些巡展来扩大效果。

Q 在体验时，内容可能更多集中在VR内容方面，那么未来有计划会通过更多游戏大作来展示主机游戏的魅力吗？

添田：VR内容的推广是一种手段，我们也会确保为玩家带来更多游戏上的内容。不过限于审核机制的缘故，会更偏向能够过审的内容，当然一线大作也会尽量展示。

不过从体验的推广效果而言，VR内容还是更具优势，毕竟这种切身体会的神奇经历对玩家而言是“百闻不如一见”，我们也希望通过这种体验让潜在用户爱上主机游戏。

Q 这些体验在国内都是完全免费的吧？

添田：当然，国内所有有关PS VR的体验都是免费的，都是免费的！重要的事情说两遍（笑）。

Q 国行PS VR的首发游戏阵容确定了吗？

添田：我们最近也在紧锣密鼓的筹备，只要审批号下来，一定第一时间进行通知。

Q 接下来亚洲市场的中文化工作有什么具体计划吗？

添田：中文化的事情还是主要取决于游戏发行商，首先他们要有意向才能够进行相关的工作。进来，国行游戏也和NBEI合作推出了不少动漫相关的作品，当然可能大家更期待的一些内容审核上还有不少困难要克服，但还是希望大家也可以多多购买国行游戏，这样有了成绩我们也有资本和发行商洽谈，告诉他们中文市场确实有潜力，这样也就会有更多中文化游戏涌现。这方面希望大家可以和我们共同努力！

Q 这次第二波的PS VR预购，会不会出现上次几分钟就被抢购一空的情况呢？

添田：这个国内的预售情况，我们也是非常的吃惊，虽然全球各地PS VR的预购都表现都非常出色。不过国行预购真的超出了我们的想象，这里真的要感谢大家的支持。

不过，PS VR真的是在全球范围都比较紧俏，所以这次的预购备货到底是否充裕，还是要看各位用户究竟是以怎样一种热情积极参与了（笑）。

织田：我可以保证一点，总之亚洲区域货源的大头，一定在咱们这边。不过，能不能满足大家，解决供不应求的情况就……

添田：所以明天预购开放了以后，大家还是要多多抓紧，这样才更有几率抢到啊。

Q 在国行主机发展的同时，国内游戏开发商也已经开始加入到主机游戏的研发，关于这方面，进来的成效和发展如何呢？

添田：国内制作人开发主机游戏这件事，我们在之前CJ上已经详细介绍过中国之星这个计划。目前，报名参加这个项目的制作人数量，比我们预期中还要多，至于好的项目，我们在刚刚进入国行市场时就与许多手游和网游开发商接触过，不过我们还是决定将重心放在原创的主机游戏，这样才能更好地将主机游戏的特点体现出来。但是，这个过程一定不能揠苗助长，昨天说要做，今天就必须把作品拿出来，这个播种耕耘的事情我们一直在努力。而今年和明年，是会有由国人开发的作品出现。在未来的某一天，也许我们可以看到国内涌现出一个甚至多个优质的主机游戏作品。

Q 近年来电竞事业发展迅速，关于PS主机的游戏作品，有考虑过要推广相关的电竞活动吗？

添田：在今年的CCG上，我们和卡普空举办了《街霸》赛事，而近期我们也将会在国内的高校内举行全亚洲《街霸》业余选手大赛的选拔赛。脱颖而出的选手将可以到新加坡参加最终的决赛，我们非常希望国内可以有高手出现。

Q 通过PS VR的预定情况，其实这么多年虽然国内不允许主机游戏的出现，但实际上还有众多玩家热爱着主机游戏，也热爱着PlayStation这个品牌。就织田先生而言，其实您在此之前了解国内市场的情况吗？您对国内市场又有些怎么的印象？顺便，织田先生中文说得这么好，正好也要迎来中秋节了，能和大家问个好吗？

织田：在2002年的时候，我还在北京负责索尼的家电项目，那时我们引进了PS2主机到中国市场，不过很遗憾的那时起政府不再允许我们引进主机游戏，这十多年间我们也十分困扰。但从国行主机此次正式进入中国市场，我们一定会把握住机会，更加耐心地经营，一步一步地来打开市场。而对我个人来讲，真的觉得国行市场的潜力很大，我们也有信心将PlayStation业务在国内取得发展，为此我们也在力争将最近的产品，最好的服务带给中国玩家，力争让国行市场取得更好地发展。当然，这里也希望大家能够继续支持我们。



游戏情报站
GAME NEWS STATION

本期大事记
DIGEST

08.26《生化危机 7》情报泄露，主角或为全新角色。

08.30《巫师 3 年度版》发售，CDPR 宣布上半年利润达 3500 万美元。

08.30《潜龙谍影 V 合辑》正式公布。

08.30《GT 赛车 竞速》宣布延期至 2017 年。

08.31 PS Now 北美地区 PC 平台服务正式开启。

09.01《星战前夜》将于 11 月起变为基本免费游戏。

09.01 任天堂新一期直面会召开，众多 Wii U 游戏登陆 3DS 平台。

09.01《GTAV》肖像侵权案完结，R 星胜诉。

09.02 索尼宣布暂缓《神秘海域》真人电影拍摄计划。

09.03 传言轻薄版 PS4 主机已在阿联酋开卖。

09.03《使命召唤 现代战争 重制版》发布多人模式宣传影像。

09.05 索尼官方确认确实存在 PS4 新款主机。

09.05《勇者斗恶龙》作曲人获得吉尼斯世界纪录认证。

09.06 育碧创始人回购 400 万公司股票。

09.06《菲莉丝的工作室》延期至 11 月。

09.08 SIE 召开发布会，公布两种新型号 PS4。

TOPIC《GT赛车 竞速》宣布延期至2017年

尽管在今年年内，山内一典已经在十分积极地带着《GT 赛车 竞速》参加各路展会，从游戏的试玩内容来看，游戏也应该已经有了极高的完成度，不过在近期 SIE 官方还是宣布本作发售日由原定的 2016 年 11 月 15 日延期至 2017 年，而延期后的具体发售日仍未确定。在宣布延期后，本作的制作人山内一典也出面做出了回应。他表示制作团队不希望对游戏进行任何的妥协，所以他们需要更多的时间来雕琢游戏的细节，让成品更加的完美。而他也信心十足的向玩家保证，《GT 赛车 竞速》将成为系列最出色的作品。虽然目前游戏延期后的发售日还未确定，不过《GT 赛车 竞速》还是会继续在各大游戏展上进行展出，同时制作组也将收集玩家试玩时的意见，对游戏进行修改。

《GT 赛车 竞速》自去年巴黎游戏周上首次亮相之后，因为采用了副标题的命名方式，最初被玩家认为也许本作只是《GT 赛车》这一品牌在次世代上的试水之作。然而在后续的宣传之中，山内一典已经多次强调本作从内容上就是系列的正统续作。如果确实如此的话，作为索尼第一方最为重要的品牌之一（《GT 赛车》多年来也几乎始终是索尼销量最出色的第一方游戏），《GT 赛车 竞速》无疑将和主机本身相捆绑，并肩负更多使命。目前这段时间又恰逢索尼主机战略的重要时期，无论是即将上市的 PS VR 设备，还是已经公布的 PS4 Pro，《GT 赛车 竞速》势必要将这些动作考虑在内，这可能也是游戏需要更多时间优化调整的原因之一。



新闻短波
INFO

酋长们已经用上轻薄版PS4啦!

月初时分，轻薄版 PS4 甚至还没有得到索尼官方的正式回应，却已经有传闻称这台主机已经在“阿拉伯联合酋长国”正式开始售卖了。根据外媒 MCV 公布的消息，轻薄版 PS4 在阿联酋的售价为 1120AED（阿联酋迪拉姆），换算后大概相当于已经公布的轻薄版 PS4 主机 299 美元的售价。对于这件事，不少玩家都表示感到非常遗憾，尽管因为阿联酋销售方面的特殊性，不少游戏都会在这里偷跑，但是一台新型号主机在还没有被官方公布时，就可能已经出现在了市场上，这还真是前所未有的事情。从独占游戏到新型主机，最近索尼保密方面的措施也确实是太糟糕了。



业界声音
SCENE

在《无人天空》因为内容表现与宣传严重不符而引发玩家退款潮的情况下，如今作为独立游戏开发者的前 PlayStation 内容策略总监 Shahid Kamal Ahmad 发表推特说出了上面的话语。他在感谢了众多玩家多独立游戏支持的同时，表示如果玩家已经在游戏中玩了很久还想要退款十分不妥。至于“小偷”一词稍显不合时宜的使用，他也在随后的推特中进行了道歉。

那些已经玩了50多个小时还希望退款的人，简直就是‘小偷’



负责设计《战争机器 4》的联机功能的 Ryan Cleven 在接受采访时，就游戏的操作方式做出了解答。他表示两种操作方式并不会有优先级的区别，两种操作方式都很重要，但是他们需要保证手柄操作作为玩家创造完美的体验，毕竟这才是“《战争机器》系列”于主机平台传承下来的精髓。

键盘和鼠标当然也可以游玩，但手柄才是这款游戏的核心。



GAME 任天堂手游攻势第二弹 《超级马里奥 跑酷》登陆iOS

虽然已经凭借着《精灵宝可梦GO》所引发的社会热潮，任天堂成功地在手游市场分得了一杯羹。但是对于这家正处于转型期的游戏大厂而言，进军手游市场的步伐并没有因此停歇。在Apple公司于北京时间9月8日凌晨1点举行的新品发布会上，“马里奥之父”宫本茂正式对外公开了一款即将登陆iOS平台的“马里奥”新作——《超级马里奥 跑酷》。与家用机平台上的《马里奥》题材作品不同的是，《超级马里奥 跑酷》以跑酷作为主要玩法，引入了“异步交互”等当今手游的流行机制。这款将采取买断制，并不会加入游戏内购买内容。目前游戏的介绍页面已经上架，并将于2016年圣诞期间正式登陆APP STORE。

任天堂在Apple发布会上的空降新作在引发业内轰动的同时，也再次引起了投资者的注意。在新作得到公布后，任天堂的股价暴涨了近29%。自《精灵宝可梦》后，《马里奥》是第二个将会登陆智能手机平台的任天堂自家IP，但是将知名IP手游化的进程还将继续。据悉，《火焰之纹章》和《动物之森》的手游新作也有望于2017年3月前和玩家们见面。

虽然代号为“NX”的新主机迟迟没有公布，但关于新主机规格的传言已经多到满天飞了。而随着任天堂手游计划的面纱逐渐被揭开，



关于“NX”会搭载智能手机系统的传言更是不觉于耳。不过对于这台即将代表了公司未来发展方向的重要新主机，任天堂依然处于守口如瓶的状态。看来想要了解具体情报，恐怕还要再等上一段时间。

TOPIC 闹剧官司终首场 R星再度获胜


▲林赛·罗韩


▲卡伦·格拉瓦诺

今年三月，一名纽约最高法院法官受理了一起关于女明星起诉游戏开发商Rockstar Games侵犯肖像权的诉讼。这一诉讼最早于2014年7月被一名叫做林赛·罗韩（Lindsay Lohan）的美国女星提出，她向纽约州法庭起诉Rockstar Games及其母公司Take-Two在没有获得授权的情况下，在《GTAV》游戏中塑造了一名外形和她非常相似的游戏角色“Lacey Jonas”。巧合的是这名角色在游戏也是一位明星，玩家需要在游戏过程中帮助她摆脱狗仔队的跟踪。同时，她还认为游戏宣传画中的一位泳装女郎也是根据她的形象所打造的。当然，对于在法庭上见过大世面的R星来说，这种小打小闹的诉讼根本不构成威胁。他们直言林赛·罗韩的起诉行为只是为了博取关注度，借助《GTA》的名气炒作而已。

而在九月初，这个案子也终于完结，法院原告方缺乏有效法律依据判决R星胜诉。同时，在宣判中法院方面还顺便做了一些司法方面的科普：在第一修正案的保护下，游戏作品中即使出现某些现实中的角色，只要此时游戏中拥有独立的故事、角色、对话以及环境，同时玩家还可以选择如何推进游戏，那么它就是一款不构成侵权的虚构与讽刺的作品。

其实林赛·罗韩并非惟一对Rockstar Games提起诉讼的人，另外一名女演员卡伦·格拉瓦诺（Karen Gravano）也同样指控《GTA V》中的一名叫做Antonia Bottino的角色盗用了她的肖像和故事，她还特别之处游戏中的角色和她个人的人生经历十分的相似。当然和林赛·罗韩诉讼的结果相同，她也在官司中吃了败仗。

新闻短波 INFO

“艾莉”配音演员也在期待《最后生还者》续作

距离《最后生还者》的发售已经过去了三年多的时间，游戏却还迟迟没有公布续作，在各位玩家翘首以盼的同时，就连本作的女主角艾莉的配音演员艾什莉·约翰逊（Ashley Johnson）似乎也有些焦急了。在接受Gamespot的采访时，她表示自己也很希望能够尽快回归到续作中，继续为艾莉配音。她同时还表示，就算顽皮狗要另外开启一个新的故事，也可以考虑让艾莉作为一名配角成为故事的一部分。“不管是怎样的故事，我都会愿意加入续作。”艾什莉如是说道。当然，其实在《神秘海域4》结局的小彩蛋中，我们就找到了有关《最后生还者》的蛛丝马迹，如今则只能希望顽皮狗尽快公布消息来满足玩家了。



业界声音 SCENE

索尼公司总裁兼CEO平井一夫在接受著名媒体《金融时报》的采访时，表示索尼未来将“积极涉足”（aggressively getting into）移动游戏领域。通过今年《精灵宝可梦GO》的强势表现，索尼也从中看到了机遇，一款好的应用甚至可以改变用户的行为，所以也决定加大对手机应用内容的重视程度。



《精灵宝可梦GO》展示出了足以改变行业的影响力，我们对此很感兴趣。

游戏开发背后的大数据与心理学

一群从事心理学与人类行为研究的博士们，正在深刻改变游戏的开发方式

你从未见过他们，你不知道他们的存在，但这群高学历的专家们却在改变游戏的开发与游玩方式。他们就是所谓的用户研究专家。他们大多是心理学家，很多都有博士学位。他们使用最先进的技术，对于你如何玩游戏，他们比你自己更清楚。

Epic Games 的用户体验主管 Celia Hodent 就是这样一位用户研究专家，她说："用户体验是一种哲学，其主题是对于玩家的关爱。""游戏好不好玩"是一个很主观的问题，而这些专家的目的是让这种主观因素客观化，以帮助游戏设计。他们不相信你的直觉，他们需要的是数据。他们使用一些生物传感器研究玩家的眼球运动，他们将玩家产生的大量信息（通过各种最新技术进行采集）进行分析——然后决定哪些任务应该修改，哪些应该取消。

他们会用这些数据设计《刺客信条》里的新任务，或者删除《英雄联盟》里某些过于频繁的信息……数据与心理学正在渗透到游戏设计的方方面面。

Nick Yee 是育碧用户研究小组成员，如今开了一家自己的咨询公司，做的是相同的工作，他表示这种用户研究方式正在深刻地改变业界。"它已经开启了一个美丽新世界。"

格式塔理论

在 2014 年的游戏开发者大会上，Celia Hodent 发表了关于用户研究的演讲，获得了满堂喝彩。Hodent 所从事的用户体验研究涵盖了玩家所见的所有一切，从界面到图标，甚至游戏中各种物件的摆放位置，然后从心理学的角度进行分析。但很多游戏策划认为这种研究方法毫无意义，尤其是那些有过成功大作开发经验的人们。

在进入 Epic 之前，Hodent 曾相继在育碧和卢卡斯艺术工作，目前她正参与开发《Fortnite》。这款游戏虽然还没有上线，但已经过大量的内部测试。很多方面是玩家想不到的，比如说图标。Hodent 认为图标非常重要，而很多游戏中的图标设计得并不直观。虽然看起来只是小问题，但哪怕只是色彩的偏差，就可能破坏玩家的游戏感受。在《Fortnite》的一次测试中，玩家不知道该如何为武器制造对应的弹药。根据 Hodent 的研究结果，策划们将图标进行了改变。游戏中有一个机制是收割并制作资源，开始收割的时候，会有图标告诉玩家是否能更快摧毁目标。虽然只是一个小细节，但要清晰传达其意图并不容易。

> 近年来内购在游戏中越来越普遍存在，而很多大开发商的心理学家认为，这正在触及一个危险领域，即通过操纵信息刺激玩家付费而没有提升游戏体验。

Hodent 只是要求将图标颜色进行了改变，结果玩家的反应完全不一样了，很多玩家能够下意识地明白该怎么做。虽然说起来简单，但在这种改变的背后，需要经过一个复杂的过程。还要让策划们相信这种科学分析的结果。

Hodent 提出了所谓的格式塔理论，这对于玩家的游戏感受有巨大影响。其核心概念是人们对于事物的感知有着整体性的特点，其各个组成部分并不是分离的。对游戏来说，色彩、线条、形状等都是整体的一部分，同时也可成为对整体的一个判别指标。比如有些玩家纯粹根据颜色来识别角色，"我们知道红色是警示色，它意味着某种危险，就是这些元素让我们判别事物的差别。所以策划必须要知道玩家对游戏的感知是否与你的想法是一样的，很可能他们看到的和你所认为的并不一样。"

最新研究表明，玩家在同时处理多任务方面并没有游戏策划们所设想的那么娴熟。所以《Fortnite》的开发者们对于战斗里出现的一系列复杂信息只能重新思考。通过邀请一些玩家体验，并对他们的反应进行分析，Epic Games 获得了很多宝贵的信息。

Hodent 和她的同事认为，这种改变的影响是巨大的。及早介入使得开发者们能够消除玩家游戏过程中的许多沮丧之处，这些地方很可能成为他们流失的原因。

"大家和我合作过之后，都更积极地去进行测试，知道能帮助一款游戏变得更好，这种感觉很棒，而且还有数据作为支持。我们看到玩家玩得更起劲了，这很令人满足。"

数据导向

近年来内购在游戏中越来越普遍存在，而很多大开发商的心理学家认为，这正在触及一个危险领域，即通过操纵信息刺激玩家付费而没有提升游戏体验。研究机构 Player Research 的顾问 Ben Lewis-Evans 的研究目的是给玩家更好的游戏体验，他与 Radiant Worlds 的主策划 Ben Fisher 合作，想方设法提升沙盒 MMO《SkySaga》的游戏体验。通过 Player Research 的用户研究测试，完全改变了游戏的开发方向。

Ben Fisher 说："我们自己也进行测试，但有外部数据作为支持总是更好的。你需要大脑如何工作的专业知识，要知道玩家是否理解你设置的视觉信息。"

Player Research 的团队都是由心理学家和神经科学专家组成，有些曾是游戏工作室的成员，来自育碧、EA、索尼等公司。

Lewis-Evans 说："我在 Player Research 期间参与了 60 多个游戏项目……根据大量游戏的经验，我们知道哪些解决方案管用。"测试的方法与种类有很多，从操作测试、用户研究、持续的用户跟进以及在游戏不同阶段的多人游戏测试……根据研究反馈，游戏会进行版本修改与更新。但修改并非用户研究的目的，Fisher 说，目的是要发现游戏为何让玩家产生负面印象。

这种以用户研究改良游戏的做法，育碧已经做了 12 年。

育碧用户研究项目经理 Jonathan Dankoff 并非博士，但有营销方面的背景，他带领着育碧的用户测试与研究实验室，他们将心理学方面的研究应用在《刺客信条》等大作中。在育碧的团队中有数据分析家、数学家、生物科学家，他们都试图对游戏进行心理学的数据化。而数据化的过程，借助了一些最新技术，比如头部侦测。

在"《刺客信条》系列"中，用户测试团队让玩家们给每个任务打分，了解玩家最喜欢哪些任务，然后将其与收集到的用户行为数据做分析对比。Dankoff 需要了解玩家在哪个部分做得不太好。比如在《刺客信条Ⅳ》中，玩家需要获得潜水钟才能将游戏进行下去。开发者们想要将此作为一个"门"，确保玩家了解了核心概念才继续将游戏推进下去。然而数据表明玩家很难找到钟，这个游戏过程让他们产生强烈受挫感，继而变得恼怒。



数据本身只是一个参考，而非必须绝对遵守的准则。关键在于数据的解读与应用，而解读的结果有可能是错的。"简单的数据导向型团队，可能会简单的降低钟的价格，正好是玩家到那里时兜里的金钱数量，这样貌似解决了问题，玩家能够继续顺利推进了。"

但真正的解决方案是要让玩家能够更顺利推进游戏进度的同时，让玩家掌握游戏的经济系统，而不是简单地让开发团队改变其设计意图。Dankoff 说："永远没有正确答案，我们所做的是帮助人们通过更完善的信息做出更好的决策。"

社交心理学

有时候要做出这种更好的决策，还需要一些强制手段。

Riot Games 的 Jeffrey Lin 过去几年来致力于消除《英雄联盟》中充斥的各种喷子言论。他的武器就是海量的数据，经过实验，他已经将性、种族歧视等攻击性言论的比例控制在 2% 以内。根据过去的经验统计，玩家看到喷子们的种种恶语之后，流失的可能性会增加 320%。

一些小小的改变会产生大大的变化。新的组队机制阻止了急冲冲的玩家们快速抢占最好的角色，而简化的玩家间交流机制，只在队伍所有成员全部选完之后才显示哪些英雄已经被选择。在这些改变之后，输掉比赛的玩家发表恶毒评论的几率降低了 36%，获胜方的恶语几率降低了 23%。结束比赛时玩家发表正面言论的几率大大提高。

最近 Lin 正在利用这些海量的数据开发一个人工智能系统，能够自动检测反社会行为，并警告其发布者，甚至做出封号决定。这套系统投入使用的第一个月，就将游戏中的恶意行为降低了 40%。

这些成果激励着有心理学博士学位的 Lin，他打算更进一步利用该系统。拥有《英雄联盟》的海量用户数据，让他能够详尽分析各种类型的行为。"先后在 Valve 还有这里工作过后，我发现已经能解答一些关于社交心理学的老问题。" Lin 说。

在 Valve 期间，Lin 参与了《求生之路 2》的生物传感测试，在他加入 Riot 后，招聘了大批热爱游戏的科学家。现在 Riot 已经形成了做重大决策必有科学依据的文化。而在几年前，数据专家们还是在另外一座单独的办公楼里工作。现在他们分布在公司的各个部门，与工程师、策划们一起工作。

策划们有新的想法后，首先要拟定一个假说，然后进行测试，不能像过去一样纯粹靠经验与直觉。"比如说你认为一局游戏的最佳长度是 35 分钟，那么你认为这是基于激励理论，你就需要一个框架证明或否认这一点。"

但 Lin 也担心如果过于依赖这种思维方式，随着网游运营的深入，获取的数据越来越全面，策划们开始将数据视为无所不能的"神"。"过度依赖数据将会变成恐怖科学，你将不知道自己该做什么，这样策划游戏将会是一条非常危险的路。而独立游戏开发商们也将更艰难，因为他们没有那么多资源与实验室。"



香草社的天空：20年的手绘世界

Vanillaware的普通员工讲述他的项目经历，以及坚持做2D的理由

在一条狭窄的街道里，往一条小小的台阶拾级而上，旁边有一座朴实无华的办公室。里面的上班族们经常就趴在键盘上睡觉，周围是堆积成山的手绘画稿，纸篓里还有数不清的被揉成团的废纸。这里有许许多多平凡的游戏开发者们，他们可能永远不会为玩家所知，他们创造的游戏也不是什么百万大作。但多年来他们以日本人的匠心努力地做好每一个游戏。

大西健太郎就是这样一个开发者。他是香草社（Vanillaware）的程序员，也是社长神谷盛治最信赖的游戏导演之一。他讲述了自己作为一个日本普通游戏开发者的故事。

入行契机

大西健太郎大学毕业后就在如今已颇有名气的手游开发商Racjin工作。当时这家公司主要做代工。大西健太郎参与的第一个项目是将射击游戏《R-Type》移植到PS。之后他认识了Atlus大阪工作室的开发人员，并经由这一层关系认识了香草社社长神谷盛治。

最初他是因为经常在午饭时间与神谷盛治一起打《星际争霸》而与之结识。没过多久，神谷盛治开始为索尼开发一款游戏，于是邀请大西健太郎一起入伙。他们在东京做完了《Fantasy Earth》之后返回大阪，一起创办了香草社。大西健太郎负责做《奥丁领域》的人物与关卡编程，此后陆续开发了《胧村正》、《龙之皇冠》等游戏。如今他虽然已是导演，但是仍然亲自担任《奥丁领域》高清重制版的人物编程。在香草社这种小公司，每个人都要身兼数职。神谷盛治本人就同时创作脚本和美术，而大西健太郎在编程之余也同时做策划。

与日本的很多游戏开发者一样，大西健太郎是“FC世代”，从小在《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》、《勇者斗恶龙》、《银河战士》等经典游戏的熏陶中长大。这些游戏在他的心目中留下了不可磨灭的记忆。而随着硬件的不断进步，大西健太郎逐渐树立了要成为一名游戏开发者的目标。当时对他触动最深的是《街头霸王Ⅱ》，这款游戏简单而充满深度的系统给他以深刻的启迪。

大西健太郎开始用自己的业余时间学习游戏编程。他记得自己做过一款横版射击游戏，采用了“不按住消除键就会射到自己飞船前方护盾上”的奇葩设定。还有一款传统45度视角的迷宫游戏。当时他使用的电脑是NEC的PC-9821，那是他买的第一台电脑，售价超过30万日元，他用尽方法才说服父母这是一台对学习很有帮助的电脑。虽然它的解析度只有600×400，但在当时已经是高清屏幕了。大西健太郎在这台电脑上花最多时间的却并非游戏，而是自己开发的一个制作动态点阵图的系统以及一个地图编辑器。





早期项目

大西健太郎加入Racjin的契机，是当时该公司获得了《R-Type》的移植外包项目，而大西对于该项目所用的PC以及CPU架构有一定的经验。不过当时他的技术并不熟练，对于3D电脑图形更是毫无基础，于是只能买了相关书籍，在上下班的电车上恶补。由于是在项目中途进入公司，随后也陆续在几个项目间辗转，3年的时间竟然连续开发了6款截然不同的游戏。

在这些游戏中有一款《JET de Go》，这是一款飞机模拟游戏。那时还年轻的大西健太郎完全不明白一款没有战斗、不能用导弹射击的飞行游戏究竟有什么好玩的。于是他提出很多新鲜的想法，比如加入一些事件，比如乘客可能突然病发，于是玩家要紧急降落，甚至加入劫机事件。这些自作聪明的想法马上遭到回绝。大西健太郎这才知道，即使玩家在游戏中犯了错，飞机也不能掉落更不能爆炸，只能简单地出现Game Over字样。当时大西心想：“这样的游戏有什么好玩的？如果让我做的话，我就要让飞机撞到外星人的母舰上。”

后来大西健太郎才意识到，这是一款为核

> 到了PS4时代仍然在走这条路的香草社，就像日本的许多百年老店一样，诠释了匠心的含义。

心飞行模拟玩家开发的游戏。整个项目组只有3个人，他们经常通宵工作，甚至在办公室里住了三个月。对大西健太郎来说，这个项目最大的收获，是亲身体验了JAL航空公司价值40亿日元的飞行模拟器。

大西健太郎比较得意的早期作品是1998年的《Trap Gunner》，这是Atlus于1998年发行的一款PS游戏，风格独特，业界评价颇高。大西健太郎在《R-Type》项目之后就加入了该项目组，主程序让他负责特效工作，包括爆炸、光照、毒气等效果。因为这些锦上添花的视觉效果不会影响游戏玩法，所以大西健太郎可以自由发挥，惟一需要担心的是对处理器是否会增加太多负担。

大西健太郎加入该项目时，游戏其实已经开发了一年多，出现了许多问题。虽然是一款俯视角的游戏，但各个关卡采用了多层架构，垂直的排列方式使其在视觉上很容易造成混淆。而且虽然是款1V1的游戏，但地图太大，玩家经常找不到对方。游戏中可以作为陷阱的只有炸弹和毒气，玩家的武器只有手枪。游戏策划与程序们为了让游戏变得更好玩，一直坚持到最后，结果出现了逆转。大西健太郎为游戏添加的陷阱以及子弹种类，包括力场屏障、跟踪导弹等，使其玩法更加丰富。



奥丁新领域

如今大西健太郎已是香草社的主要程序员。多年来，香草社一直坚持做2D游戏。大西健太郎说，这就像拍电影一样，2D游戏的创作者能够决定玩家最终看到的画面，能够确保将画师所有表达的画面感觉与角度精确地呈现给玩家，就像导演能决定电影的每一个镜头、每一个角度。而在3D游戏中，自由的视角让开发者无法将最佳角度呈现给玩家。不过这样一来，在香草社的游戏开发过程中，美术就成为最重要的一环。而程序要做的是改进动画工具，并且通过复杂的分层处理方式，实现更强的整体画面动态感。在《奥丁领域》高清重制版中，程序员们开发了新的阴影系统，在地板与墙面上能留下3D游戏般的阴影。但是在3D场景中，因为有实际的地板和墙壁建模，因此实现阴影效果很容易。而2D游戏中，要在平面绘画的墙壁与地板上做出阴影，就只能在每张图上手动设定参数。

大西健太郎说，香草社的这些游戏中，技术上最困难的是《胧村正》。该作动作系统的一个主要特点是动作可以随时取消。而角色操作系统在设计时，强调的是流畅华丽的动作衔接。所以这就要求在任何一个动作帧停止时，都能跟下一个动作衔接起来。而《龙之皇冠》最难的部分是加入网络功能，高速的动作取消如何克服网络反应速度问题，对于程序组是很大的挑战。

对于香草社来说，制作《奥丁领域》的高清重制版其实并不难，因为当时游戏中的美术素材都是手绘的，本身解析度就是PS2极限解析度的两倍以上，这些大图都是经过压缩之后在PS2上使用的。因此高清重制版只是让原来的美术素材以本来的清晰度重现。不过主角的面部仍然是PS2的版本，看起来压缩较为明显，所以神谷盛治要求要求面部重做，使其符合高清需求。在重制过程中，还对某些细节进行了重绘。

《奥丁领域》重制版还增加了新的难度等级，以及BOSS RUSH模式。因为当年原作发售后，很多玩家无法将游戏打穿，结果卖到了中古市场。过高的难度导致很多玩家中途放弃。重制版的目的是让所有玩家都能通关，除了难度调整外，也对平衡性进行了调整，包括料理、炼金术等系统都做出了改变。而对于追求难度的玩家，强化的二周目与地狱模式也能让他们得到更大的满足。



匠心

《奥丁领域》项目最初是以“公主皇冠2”之名立项的，很多方面都让人想到世嘉土星时代的《公主皇冠》。大比例的人物、流畅的动作，童话书般的手绘画风。这一切都得到了传承。

在游戏画面已经进入照片级真实度的时代，在VR大潮涌动的时代，香草社仍然固执地保持着从土星时代形成的风格。土星曾被称为“2D时代的最后辉煌”，在PS的3D游戏大行其道之时，土星借助许多精美的2D游戏保住了自己的一片天地。2D游戏终于从SFC的像素时代进入到能够实现手绘稿般精细度的新时代，虽然这个时代十分短暂，但也不乏坚定的支持者。到了PS4时代仍然在走这条路的香草社，就像日本的许多百年老店一样，诠释了匠心的含义。

香草社是一家管理十分宽松的企业。社长神谷盛治负责脚本与美术方向，他并不制定严格的规定，员工们需要更多的主动思考。策划、美术与程序的工作也都十分灵活，比如《龙之皇冠》的技能系统就是大西健太郎设计的，敌人的动作则是AI程序员设计的。神谷盛治非常乐于接受基层员工的建议。

那么，作为创作者，大西健太郎本人最喜欢的是哪款游戏呢？“作为程序员来说，大概是《胧村正》吧！”大西健太郎说，“如果从世界观和游戏系统来说，可能是《龙之皇冠》。但是因为PS2版的《奥丁领域》发售后，神谷先生和我绞尽脑汁，《胧村正》在编程结构与游戏本身都进行了彻底的修改，我们进行了无数次的试错，所以至今对它都有着特殊的情感。”

栏目主持：初心者

游戏排行榜 GAME RANKINGS

关注**劲爆**新游 把握**流行**趋势

日本 JAPAN TOP10

统计期间 8月29日～9月4日

排名	平台	趋势	游戏名	原名	本周	累计	厂商	类型	发售日
1	3DS	→	妖怪手表3 寿司/天妇罗	妖怪ウォッチ3 スシ／テンプラ	28,821套	1,181,659套	Level-5	角色扮演	2016年7月16日
2	PS4	NEW	巫师3 狂猎 年度版	ウィッチャー3 ワイルドハント ゲームオブザイヤーエディション	11,948套	11,948套	Spike Chunsoft	角色扮演	2016年9月1日
3	PS4	↓	绯夜传说	テイルズ オブ ベルセリア	11,579套	209,172套	BNEI	角色扮演	2016年8月18日
4	3DS	↑	智龙迷城X 神之章/龙之章	パズドラクロス 神の章／龍の章	8,464套	162,941套	GungHo	角色扮演	2016年7月28日
5	Wii U	↑	我的世界	Minecraft: Wii U Edition	7,860套	107,272套	Microsoft	动作冒险	2016年6月23日
6	PS3	↑	绯夜传说	テイルズ オブ ベルセリア	7,609套	99,056套	BNEI	角色扮演	2016年8月18日
7	3DS	↑	星之卡比 机械行星	星のカービィ ロボボプラネット	7,088套	422,532套	Nintendo	平台动作	2016年4月28日
8	3DS	↑	龙珠 融合	ドラゴンボールフュージョンズ	6,938套	145,417套	BNEI	角色扮演	2016年8月4日
9	3DS	↑	精灵宝可梦 Ω红宝石/α蓝宝石	ポケットモンスター オメガルビー／アルファサファイア	6,668套	2,884,841套	Nintendo	角色扮演	2014年11月21日
10	PSV	↑	我的世界	Minecraft: PlayStation PSV Edition	5,300套	864,474套	Microsoft	动作冒险	2015年3月19日

美国 USA TOP10

统计期间 7月31日～8月6日

排名	平台	趋势	游戏名	原名	本周	累计	厂商	类型	发售日
1	3DS	→	精灵宝可梦 Ω红宝石/α蓝宝石	Pokemon Omega Ruby and Alpha Sapphire	69,186套	3,761,840套	Nintendo	角色扮演	2014年11月21日
2	3DS	→	精灵宝可梦 X/Y	Pokemon X/Y	35,924套	4,661,929套	Nintendo	角色扮演	2013年10月12日
3	PS4	→	COD 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops 3	28,452套	5,099,928套	Activision	主视角射击	2015年11月6日
4	XOne	→	战争机器 终极版	Gears of War: Ultimate Edition	19,900套	2,065,948套	Microsoft	动作射击	2015年8月25日
5	3DS	→	怪物猎人X	Monster Hunter Generations	17,069套	182,426套	Capcom	动作	2016年7月15日
6	PS4	↑	神秘海域4 盗贼末路	Uncharted 4: A Thief's End	14,265套	1,109,799套	SIE	动作冒险	2016年5月10日
7	PS4	↓	横行霸道V	Grand Theft Auto V	14,203套	3,393,690套	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日
8	PS4	↑	守望先锋	Overwatch	13,995套	526,110套	Blizzard	主视角射击	2016年5月24日
9	XOne	→	全境封锁	Tom Clancy's The Division	13,769套	1,019,203套	Ubisoft	角色扮演	2016年3月8日
10	XOne	↓	横行霸道V	Grand Theft Auto V	12,792套	2,354,609套	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日

《妖怪手表3》进入长卖状态，本期继续保持在日本榜首位。惟一新上榜的是包含所有DLC的《巫师3 狂猎》的年度版，而本作在日本玩家中的评价也是相当高。受新版PS4即将推出的影响，PS4周销量大幅缩小。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
N3DS LL	19,824	+3%	704,444
PSV	10,081	+13%	567,002
Wii U	4,468	-1%	235,705
N3DS	3,975	-11%	159,376
PS4	1,828	-69%	819,518
PS3	1,204	+13%	47,115
3DS	507	-3%	60,551
3DS LL	137	-23%	11,784
XOne	126	+152%	3,821

本期美国榜没有新作上榜，但有趣的是3DS平台的两作《精灵宝可梦》在手游《精灵宝可梦GO》的催化效应下连续三周出现了小爆发。美版《怪物猎人X》发售一个月累计销量超过了18万套，而《守望先锋》也重新回到了Top 10。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
XOne	37,020	-8%	12,490,818
3DS	33,843	-22%	17,409,741
PS4	33,135	-20%	14,313,852
Wii U	5,511	-11%	5,504,629
X360	2,210	-4%	44,994,949
PS3	993	-7%	26,908,977
PSV	125	-8%	2,304,019

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

全球 GLOBAL TOP10

统计期间 7月31日～8月6日

1 精灵宝可梦 Ω红宝石/α蓝宝石

Pokemon Omega Ruby and Alpha Sapphire

3DS 已发售90周

本周 132,559 套 累计 10,975,896 套

●Nintendo ●角色扮演 ●2014年11月21日

2 世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头

Etrian Odyssey V

3DS 已发售1周

本周 90,356 套 累计 90,356 套

●Atlus ●角色扮演 ●2016年8月4日

3 龙珠 融合

3DS 已发售1周 Dragon Ball: Fusions

●BNEI ●角色扮演 ●2016年8月4日

本周 79,159 套 累计 79,159 套

4 神秘海域4 盗贼末路

PS4 已发售13周 Uncharted 4: A Thief's End

●SIE ●动作冒险 ●2016年5月10日

本周 77,073 套 累计 3,794,963 套

5 精灵宝可梦 X/Y

3DS 已发售148周 Pokemon X/Y

●Nintendo ●角色扮演 ●2013年10月12日

本周 70,197 套 累计 14,208,714 套

6 妖怪手表3 寿司/天妇罗

3DS 已发售4周 Yokai Watch 3

●Level-5 ●角色扮演 ●2016年7月16日

本周 64,676 套 累计 951,385 套

7 横行霸道Ⅴ

PS4 已发售90周 Grand Theft Auto V

●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日

本周 54,069 套 累计 11,650,297 套

8 COD 黑色行动Ⅲ

PS4 已发售40周 Call of Duty: Black Ops 3

●Activision ●主视角射击 ●2015年11月6日

本周 50,231 套 累计 13,866,955 套

9 怪物猎人X

3DS 已发售37周 Monster Hunter Generations

●Capcom ●动作 ●2016年7月15日

本周 45,110 套 累计 3,143,789 套

10 守望先锋

PS4 已发售11周 Overwatch

●Blizzard ●主视角射击 ●2016年5月24日

本周 44,148 套 累计 1,468,581 套

全球榜本期的两款新作是来自于日本地区的《世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头》和《龙珠 融合》，分居第二和第三位。在《精灵宝可梦 GO》的带动下，宝石重制版以周销量超过 10 万套的势头连续登顶。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	137,770	-20%	43,094,019
3DS	108,685	-11%	59,095,560
XOne	69,175	-6%	22,110,557
PSV	23,277	-7%	14,253,814
Wii U	20,838	-11%	13,262,177
PS3	6,105	-5%	86,556,569
X360	3,848	-5%	85,556,200

首周销量对比 日本榜第1位

妖怪手表3 寿司/天妇罗

3DS ●Level-5 ●角色扮演 ●2016年7月16日



632,135 套 ↓52%

子供向角色扮演游戏《妖怪手表》系列”的第三部正统续作《妖怪手表 3 寿司 / 天妇罗》，将游戏的舞台从日本拓展到了美国。在双舞台和双主角的故事线中，不仅会有系列玩家非常熟悉的日本和风妖怪，而且追加了大量有着美利坚风情的妖怪，登场妖怪总数超过了 600 只。游戏的系统在前作的基础上进行了不少改动，比如九宫格的战斗小游戏系统，使对战体验焕然一新。不过在连续几年推出多部较为类似的作品之后，该系列的首发销量势头明显减缓了不少。

妖怪手表2 元祖/本家

3DS ●Level-5 ●角色扮演 ●2014年7月10日



1,316,707 套

作为系列第二部作品，《妖怪手表 2 元祖 / 本家》以双版本的形式发售，在系列中创下了首周超过 131 万套的销售纪录，而不久后还发售了第三个版本《真打》。本作依然是描绘小学生天野景太的假期生活，在遇到妖怪地缚猫和维斯帕之后，这一次他被卷入了意外的事件，将揭开有关妖怪手表的来源和自己的祖宗之间的秘密。游戏以收服和扭蛋抽奖等方式收集妖怪，除了 RPG 模式之外，还加入了带有动作游戏玩法的共斗模式。

软件销量排行榜

美国 统计期间 7月31日～8月6日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	208,150	-10%	84,841,033
XOne	189,414	-5%	73,363,078
3DS	172,264	-10%	71,874,650
X360	55,100	-21%	552,384,482
PS3	45,214	-22%	360,629,759
Wii U	29,748	-17%	35,651,387
Wii	14,517	-12%	466,829,460
PSV	13,821	-41%	14,789,801
NDS	9,792	-32%	359,184,328
PSP	6,506	-18%	100,276,797

全球 统计期间 7月31日～8月6日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	906,397	-13%	261,678,808
3DS	801,499	+7%	244,509,599
XOne	374,186	-4%	134,489,776
PS3	281,155	-12%	958,029,277
PSV	182,200	-24%	61,303,542
X360	171,109	-15%	977,403,049
Wii U	151,034	-8%	81,033,049
Wii	102,757	-7%	925,272,507
NDS	80,601	-12%	815,226,545
PSP	26,665	-12%	293,771,089

国行天下 LICENSED NEWS

栏目主持：余烬

最近，国行PS4和PSV在官方商城的下架引起了玩家们的关注，不少玩家猜测PlayStation中国此举是在为即将上市的新主机做准备。至于事实到底是不是如此……相信看到这段文字的你已经知道答案了。9月8日，索尼将会召开PlayStation大会，相信这次大会的召开也会对国行造成许多影响。但无论如何，这对国行和玩家们来说都是大好事，也请期待我们的后续报道。

在银河激战中保卫超级地球《绝地潜兵》于9月8日上市

如果你对俯视角类游戏情有独钟，或者想玩一款多人合作的游戏，那么《绝地潜兵》将会是个不错的选择。这款由曾经制作过《MAGICKA》的ARROWHEAD GAME STUDIOS开发的硬派合作双摇杆射击游戏，于2016年9月8日在中国大陆市场推出了PS4版本，游戏建议零售价为159元人民币。并且，《绝地潜兵》的PS4光盘版内含有本作PSV版游戏的下载码，而本作PS4的数字版也支持Cross-Buy。也就是说，无论是购买本作PS4的光盘版还是数字版，都将获赠本作的PSV版。而且光盘版还附赠13个DLC、1个追加武器包以及PS4动态主题，可谓是本作的最完全版本。

本作的故事设定在2084年的未来，人类生活在以人为本的环境下，并统一成"超级地球"。然而地球之外的银河系极其危险，虫族、光能族和生化人三大种族将和人类开战，威胁人类的自由与安全。玩家将扮演菁英部队"绝地战兵"的一份子，与其他玩家并肩作战，投身银河激战中去打倒人类的敌人，从而保卫超级地球。

本作按照三个种族分为了三个星系，玩家需要前往不同的星球完成任务，从而拯救人类。每个任务都采用了程序随机生成的关卡，随机的关卡在充满挑战的同时，也体现出了宇宙的浩瀚无边。任务的类型包括了占领、营救、护航等，根据任务类型的不同，游戏的打法也会产生巨大的变化。玩家们在执行这些任务时可使用一系列支援战略配备，如多款武器、载具、技能等，而这些配备的收集与升级使得游戏内容相当充实。在俯视角提供的开阔视野下，运用各种强大的武器去消灭成群的外星敌人，激烈的战斗与劲爆的场面让人如同亲临战场。

在这有趣又刺激的玩法的基础上，本作更是支持最多4人的本地或网络联机。也许单人面对成群的敌人时还会不知所措，而在有队友支援的情况下便无畏地战斗吧。与队友默契的合作将会使得战斗不再那么困难，但要格外小心那些不够默契的队友。本作存在着"友军火力"，即队友之间能够互相造成伤害，甚至自己的武器与飞船也有可能伤到自己。这种战场的真实使得玩家们不再能够简单地无脑攻击，更为游戏增添了不少的乐趣。

颇具挑战性的关卡、激烈爽快的战斗、充满乐趣的合作，再加之本作国行版本的各种优惠举措，《绝地潜兵》是玩家们又一款不可错过的作品。





体验飞速骑行的快感与激情《飞速骑行》于8月25日上市

如果你早已厌倦了四轮赛车所带来的驾驶体验，那么不妨来试试二轮摩托车所带来的别样快感，《飞速骑行》便能带给你别样的速度体验。本作的PS4版于8月25日在中国市场上市，售价为199元人民币。

《飞速骑行》是由Milestone s.r.l开发的赛车竞速游戏，它专为骑行爱好者而设计。本作共收录了包括HONDA、YAMAHA、DUCADI、BMW等14家世界最受欢迎的制造商的100多辆摩托车，车型的种类包括了街车、赛车以及超级摩托车三种，为各位摩托竞速玩家带来了一场无与伦比的极速盛宴。同时，玩家还可以自定义车辆和赛车手，车辆的改装配件也来自于各大制造商授权。在赛道方面，本作精心打造了多种不同的赛道，包括GP赛道、国家赛道、城市赛道以及特别赛道，玩家可尽情在城市、乡村以及历史著名赛道上驰骋。游戏还支持单机双人分屏游玩与最多12人同时游玩的线上模式，极大丰富了该款作品的竞技性。





本作对于细节的刻画相当到位，无论是光影还是赛道周围的建筑，在保证了丰富细节的同时也做到了自然统一。而与玩家密切相关的摩托车的模型，其细节同样出色，不仅将现实中的摩托车在游戏中进行了完美的还原，更是能在玩家对摩托车进行改装后在相应部位发生对应的变化，驾驶着自己改装后独特造型的摩托车在树林之中穿梭，这正是每一名摩托车爱好者梦寐以求的驾驶体验。而即便有如此细致的细节刻画，本作的帧数在任何情况下也都能保证相当的稳定，玩家

们不用担心帧数的不足所带来的驾驶体验的下降。

如果你之前习惯了四轮赛车的驾驶体验，那么在游玩本作时可能需要一段时间的上手过程。无论是驾驶时的视角还是对于速度的控制，驾驶二轮摩托车与四轮赛车相比都有很大的不同，而在进入弯道时这种不同将变得更为明显。由于摩托车无法像四轮赛车那样做出自然的“漂移甩尾”动作，所以在入弯时需倾斜车身贴地入弯。如何在入弯前通过一些减速操作使得入弯后不会翻车，且还能保持一定的速度，是在本作中赢得比赛的关键。

本作本地化的工作完成的相当出色，不仅翻译质量不错，无论是菜单还是说明，无论是对于机车的描述还是厂商的介绍都相当到位，而更重要的是，本作还提供了中文的解说语音。摩托车驾驶的别样快感，本地化工作的出色完成，本作值得各位玩家一试。

2016 PS4 STREET FIGHTER V“业余杯”将在全国6大城市展开



随着国行在国内的发展，越来越多的比赛得以开展，由索尼互动娱乐（上海）举办的 2016 PS4 STREET FIGHTER V“业余杯”将于近日在广州、北京、成都、上海、武汉、南京这 6 大城市展开。全国前 3 名的选手将拥有参加新加坡举行的《街霸 V》亚洲业余赛总决赛的机会，而亚洲总决赛将会提供高额的冠、亚、季军的奖金。

报名方式有两种：1. 官网线上报名，于 PlayStation 中国官网的活动页面进行报名，报名时需输入个人资料：姓名、年龄、身份证号码、电话号码；2. 校园线下报名，前往各地的线下报名地点进行报名，并登记个人资料。在线上或线下成功完成个人信息登记后，接收电话回访确认参赛者个人信息，获取参赛信息短信，即可在活动当天到现场检录参与比赛。该活动具体的赛制规则与参赛协议可于官网或报名地点查看。各城市的活动时间与线下报名地点见下表：

活动时间	城市	报名地点
2016.9.13	广州	广州大学，红棉路 B17 十字路口处
2016.9.13	北京	北京交通大学，研究生公寓食堂右侧
2016.9.13	成都	四川传媒学院，第二食堂广场
2016.9.21	上海	上海立信学院，5 号门入口广场（宿舍和教学区必经路）
2016.9.21	武汉	华中科技大学，喻苑食堂门口（宿舍和教学区必经路）
2016.9.21	南京	南京河海大学，河海大学江南骏园学生宿舍区食堂门口

过审新作简报

借着 ChinaJoy 与暑假，无论是微软还是索尼都在这两个月发布了不少国行游戏。而在送审新游戏方面当然也没有闲着，不少新游戏已经过审。《真・三国无双 7 帝国》与《三国志 13》的过审并没多少意外，本身题材的接地气再加上之前已有《真・三国无双 7 猛将传 完全版》上市的基础。《迪默 最终演奏》与《霓虹跑酷》这两款作品最早登场于移动端，音乐游戏与跑酷游戏的加入使得国行玩家们能玩到更多类型的游戏。另外，根据 Xbox 中国的官方微博透露，《核心重铸》（Recore）的国行 Xbox One 版本已经通过了版权认证。虽然版权认证只是送审前的一个步骤，但也值得我们去期待该作早日的过审并上市。

真·三国无双7 帝国

PS4、PSV

对于“《真・三国无双》系列”，相信各位玩家都相当熟悉。能操控三国历史中的各种武将，在成群的敌人中取敌首级，这种一骑当千的爽快感常被玩家们津津乐道。《真・三国无双 7 帝国》在保有了系列爽快度的同时，更是加入了不少新要素。

魏国武将荀彧是本作新加入的角色，使用阵杖作为武器的他实力相当不俗。除了新角色外，本作还增加了焰刃剑、峨眉刺、飞蹴甲等多种新武器，更是对诸多老武器进行了调整。

在游玩模式上，本作提供了三大模式：称霸模式需要玩家选择自己喜爱的角色，成为一方势力的君王或武将，最终完成统一。该模式不仅需要玩家在战场上一骑当千，更是有许多策略与养成的要素。玩家们需要选择自势力的方针和政略目标，以及执行军略指令来施行自己的称霸计划；自由模式是系列传统的游玩模式，控制武将在战场上一骑当千即可；编辑模式用于编辑自己的武将，从面部到无双觉醒等都可自定义。此外，本作还有一些亮点：除了支持武将的自定义外，剧本、军马、旗帜、士兵也可以进行自定义；生子系统的加入，使得玩家扮演的角色能和异性武将结婚并生子，两人的孩子也是一名随机生成的自定义武将；除了结婚外，玩家还可以和两名武将结为义兄弟，同性异性均可。



策略养成和自定义要素的加入使得本作不再只是无脑割草，在乱世之中需要的不仅是匹夫之勇，更需要谋略与胆识。在这个乱世之中去创造自己的历史吧！

三国志13

PS4、XOne

如果说《真・三国无双 7 帝国》中的策略要素只是一骑当千后的调剂的话，那么《三国志 13》一定能带给你运筹帷幄的体验。作为“《三国志》系列”30 周年纪念作品的第一弹，本作在画面和系统上都有了许多改变。

在画面上，本作将中国大地作成了一张完整的 3D 地图，玩家能在俯瞰视角中看到六十多座城池的内部细节。而随着城池本身的发展，城池的样式也会发生各种改变。除了城池本身外，对于中国各地的平原、山川、河流和荒漠等都用 3D 的精美画面进行了描绘，中国的大好山河将尽显眼前。本作的战斗系统在前作的基础上进行了改进，快节奏的半即时战斗以 3D 画面呈现时可谓相当壮观。在系统上，玩家们可以从系列史上人数最多的 700 名将领中选择自己喜欢的角色，并扮演其在三国的舞台上驰骋。而本作新增的“关系图”与“羁绊”系统使得本作更具策略与乐趣。“关系图”能让玩家看到自己的角色与其他武将之间的关系，而灵活地运用“羁绊”能对内政与战斗等产生巨大的影响。

本作的港版与台版除了提供繁体中文外，更是加入了中文语音。而国行版本在提供简体中文的同时，相信也会包含中文的语音。这让我们对本作的正式上市充满了期待。



文 哪尼 美编 心の永恒



主人公（怪盗装）
CV：福山润

当各位拿到本期杂志的时候，期待已久的《女神异闻录5》也差不多该发售了，虽然最终中文版没能同步推出有点可惜，不过对于一款文字量如此之大的角色扮演游戏，保证最终的翻译质量才是最重要的，等不及的玩家还是入手日文版吧。那么也趁着游戏发售前，本期将整理此前未曾刊登过的各项情报，帮助各位在正式游戏前，能够更好地了解到本作的方方面面。

女神异闻录5	Atlus	角色扮演
多机种	Persona5	日版
	2016年10月15日 / 本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS4/PS3：8800日元	

CODE NAME JOKER ジョーカー

1 化身怪盗的高中生们

白天都是高中生的主人公们，入夜后则化身心之怪盗，而作为身份转换的象征，他们都会换上特别的服装，并且互相以特殊的行动代号(Code Name)相称，凸显出神秘感。此外，每个人所对应的塔罗牌位置也都一一判明。



ARCANA 魔術師 LE BATELEUR

怪盗团的向导
摩尔加纳（怪盗装）
CV：大谷育江

CODE NAME MONA モナ



ARCANA 戦車 LE CHARIOT

怪盗团的突击队长
坂本龙司（怪盗装）
CV：宫野真守

CODE NAME SKULL スカル



ARCANA 恋愛 L'AMOUREUX

CODE NAME PANTHER パンサー

怪盗团的演技派（？）女优
高卷杏（怪盗装）
CV：水树奈奈

怪盗团的艺术家
喜多川祐介
CV:杉田智和







怪盗团的天才黑客
佐仓双叶
CV：悠木碧



怪盗团的作战参谋
新岛真
CV：佐藤利奈

怪盗团的千金大小姐
奥村春
CV：户松遥



侦探VS怪盗，敌人还是朋友？

资料：虽然还是个高中生，却也有着侦探的头衔。在调查方面的手段颇为高明，至今为止解决事件的数量甚至超过了搜查机关的职员们。出色的成绩自然让他成为了众人瞩目的焦点，被称为“侦探王子转世”。如今，在社会上造成轰动影响的“怪盗团”事件似乎引起了他的兴趣。





明智吾郎
CV：保志总一朗

2 新公开的协力角色们

在398期的前线狙击中已经向大家介绍了全新的“协力系统”，以及与之相关的三名“协力角色”。目前官方又公布了另外七名与不同塔罗牌一一对应的协力角色们，主人公们又将与他们产生何种羁绊与互动呢？



運命を見通す占い師
御船千早
CV：松来未祐



Profile
新宿占卜屋的塔罗牌占卜师，给人的感觉是个可爱开朗的女性，但占卜的结果却是百发百中，被称为“真正的占卜师”。而她似乎拥有一块“可疑的石头”。



怪盗団のパパラッチ
大宅一子
CV：内山夕実



Profile
八卦新闻的记者，只要是能够畅销的题材，无论什么都会发表，有时以近乎于操作情报的手段进行报道也是其强项。听说她以前揭露社会弊端，是一名政治部的记者，但是……



百発百中の少年ガンマン
織田信也
CV：金田アキ



Profile

时常出现在秋叶原游戏中心的小学生，在一款“在线射击游戏”中表现惊人，被称为“天才玩家”，有着很高的知名度。他本人似乎对怪盗团怀揣憧憬，这背后似乎也隐藏着什么。



神算鬼謀の女棋士
東郷一二三
CV：磯村知美



Profile

就读于洸星高中的少女，在女子棋手的联赛中取得了优胜的成绩。并且由于其出众的长相和外表，作为“最美棋手”而引起热议。为了母亲，也为了象棋界，她拼尽全力进行练习与实践。



不撓不屈の政治家
吉田寅之助
CV：野田圭一



Profile

在涩谷站前的街头进行演讲的男人，近20年间连续7次落选。虽然很少有人会停下脚步来仔细倾听吉田所说的话，但实际上是非常出色的演说。他非常认真地在思考和对待这个国家的未来。



自称·怪盗団の広報役
三島由輝
CV：阪口大助



Profile

私立秀尽学园高中2年级学生，主人公的同班同学。他是排球部，因此常常会把自己弄伤。而以某个事件为契机，他与主人公的关系开始变得愈发紧密。



二つの顔を持つ女教師
川上貞代
CV：渕上舞



Profile

私立秀尽学园的的老师，也是主人公所在班级的班主任。平日在学校里见到她时，头发总是乱蓬蓬的，一副睡眠不足的样子。乍一看给人的感觉，是个朴素的消极主义者。

3 天鹅绒房间



伊戈尔
CV：津嘉山正种

面对铁栅栏而坐，时常低头思索着什么，这个长相怪异的长鼻子老人对于系列玩家而言已经非常熟悉了。本作中伊戈尔将引导主人公们完成“自由转生”，并给予了名为“世界导航”的手机应用，而他也会在天鹅绒房间中观察主人公们能否凭借自己的力量逃出“心之牢狱”。

卡萝莉奴&朱斯蒂奴

CV：丰崎爱生

跟随着伊戈尔的双子少女，两人均身着看守者制服且佩戴单眼眼罩，虽然长相可爱但眼中却透露着威严。她们号称是天鹅绒房间的看守，对待被囚禁于此的主人公，无论是态度和语气都颇为严厉苛刻。另外，虽然二人是长相相似的双胞胎，但性格却截然不同，经常会围绕着如何处置主人公而争吵。



PERSONA强化

本作中天鹅绒房间是依然是进行“Persona 强化”的场所，而且在这里不仅主角沦为牢狱中的“囚犯”，就连各种强化系统也会通过“处刑”的形式来展现，堪称系列前所未有的冲击感。根据制作人桥野桂的说法，这是为了体现“将所持 Persona 通过处刑的仪式消除，从而诞生全新自我”的概念。



断头台——PERSONA合体

进行普通的 2 身合体，或是 3 体以上的特殊合体——集团合体，另外也可以根据合体结果来选择进行“检索合体”。和前作一样，玩家也可以直接从 Persona 全书中召唤曾经拥有过的 Persona。



绞首刑——PERSONA强化

选择一体 Persona 为祭品，以绞首刑的形式献予另外一体 Persona 使之强化，简单来说就是将暂时用不上的 Persona 转化为经验值。如果献祭一方与强化一方为相同阿卡纳时，那么获得的经验值也就越多。









独房禁闭——PERSONA特训

将 Persona 送入天鹅绒房间的单独牢房中进行特训，克服弱点习得技能，特训所需时间（游戏内天数）可以根据对应阿卡纳的协力角色等级缩短。



电椅刑——道具献祭

根据特定的道具献上相应的 Persona，那么就可以进行“上位道具进化”的献祭仪式，从而获得高阶道具，有点类似于《女神异闻录 3 携带版》中用 Persona 来合成武器的系统，玩家也可以通过这一方法来寻找稀有的道具。

DARK SOULS Ⅲ

ASHES OF ARIANDEL

在等待了几个月之后，我们终于可以再次回到那个充满苦难的世界，《黑暗之魂Ⅲ》第一弹DLC“艾雷德尔之烬”将于10月25日正式发售！这一次，玩家们将会前往吹着极寒风雪的新地区，在白茫茫的雪原与各种建筑内和全新的敌人展开战斗。虽然目前本DLC只有一部宣传片与少量的情报，但根据以往“魂系列”DLC的出色表现，我们有理由相信“艾雷德尔之烬”同样能带给我们难以忘怀的受苦体验。就让我们一起前往新的场景中继续受苦吧！

文 余烬　美编 心の永恒

黑暗之魂Ⅲ		BNEI	动作角色扮演
多机种	DARK SOULSⅢ		中文版
	2016年4月12日	本地1人/在线1～6人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：479港币		

新场景


■与1代绘画世界非常相似的场景。


■风雪交加的新场景。

“艾雷德尔之烬”的舞台是吹着冷冽风雪的新场景。在白茫茫的雪原深处，潜伏着未知的威胁。在已公布的一个场景中，主角手举火把迎着风雪，艰难地走在一座既长又不稳定的吊桥上，而吊桥的那一头耸立着一座没有钟的钟楼。而如果你是《黑暗之魂》的玩家，这一场景也许会让你联想到1代中的绘画世界。同样是既长又不稳定的吊桥，同样是漫天的风雪，两者的相似再加上《黑暗之魂Ⅲ》与《黑暗之魂》的紧密联系，不得不让人对这一新场景充满了期待。另外一提，绘画世界创作者的名字是艾雷米雅斯（Ariamis），与DLC标题中的艾雷德尔（Ariandel）在单词的拼写上相当接近，两者是否又有着一些联系呢？

此外，本作中还会增添名为“不死斗技”的新场景。作为专用于网络对战的新场景，玩家们将在该场景中尽情地厮杀。官方PVP地图的加入，将帮助PVP爱好者们更快更好地找到自己的对手。


■新场景“不死斗技”。


■向主角献上布角的红衣老人。


■戴着兜帽的神秘女子。

新人物

虽然《黑暗之魂》系列”的故事是“碎片式”的，但对于其中各人物的塑造都相当出彩，本DLC也有不少新人物登场：

戴着兜帽的女子端坐着，虽然看不见她的脸，但却能感受到她的安详与神圣。这种装扮与气质似乎在《黑暗之魂》系列”中不少建筑内的雕像上也有见过。

身着红色外装的老人，向主角恭敬地献上了被切断且沾满污垢的布的一角。在那切断的一角上，看见了宛如血一般的涂料。老人只是说道：“请让大小姐看见火吧。”

而红色外装老人口中的大小姐，也许正是这位坐在高高椅子上的少女。娇小的身材，落地的长发，独特的帽子与衣装，而少女的视线只是停留在她面前的那堵墙上。如果说本DLC的确发生在绘画世界，而这位具有艺术家气质的少女，其所面对的那堵墙是否就是她的画布？而她又与1代绘画世界的创作者艾雷米雅斯有着怎样的关系？

在宽阔的房间之中，一位异形巨男窥视着他环抱着的大型黄金之盆。弯曲着的巨大身躯，看来是被椅子所束缚住的样子。这个男人，究竟在这个大盆深处的黑暗之中看见了什么呢？

■较小的身材，落地的长发，坐在高凳上的是一名少女。

■少女似乎在一面墙上做着什么。

新敌人

无论是小兵还是BOSS，"《黑暗之魂》系列"中的各种敌人总是让玩家们印象深刻，而"艾雷德尔之烬"中也加入了许多新的敌人。

一些半人半虫的生物通过世界的腐烂而涌现和繁衍。人形的上半身与虫形的下半身，再加之多足的身体构造令人疑惑更感到不舒服。

身穿重甲、头带鹿角头盔、手拿巨斧的敌人，不仅会常见的巨斧砸地，更是能将巨斧插入地面后在其身体周围引发地震。

在"新人物"中介绍的异形巨男也将在本DLC中作为BOSS登场。从宣传片中我们可以看见他的身上有许多黑色的羽毛，而他环抱着的大型黄金巨盆则作为了他的武器。不仅会用盛满岩浆的巨盆砸向主角，还会直接将这些岩浆倾盆而出。此外，在这位新BOSS登场之前，新DLC的宣传片专门用了10多秒的时间回顾了正篇中已登场的BOSS：妖王、无名之王、洛斯里克王子、艾尔德利奇。照理说，新宣传片中出现曾经的BOSS，要么是介绍新武器或魔法，要么是介绍这些BOSS的改变，但在多次揣摩之后都未发现这些新要素。而联想到这几位老BOSS在剧情上的联系，他们在新宣传片中的再次出现，难道是因为他们与新DLC剧情或者与新BOSS有什么联系吗？这一切只能等待新DLC来为我们解答。

新武器/魔法





■缠绕着苍白火焰的大剑。

要想击败这些全新的强力敌人，更为强力的武器与魔法是必不可少的，新DLC中自然也加入了许多新的武器与魔法。武器上，一把缠绕着苍白火焰的大剑将能被玩家们所使用，火焰的苍白与新场景的寒冷相契合。魔法上，既有释放出寒气的风暴魔法，又有手持火炬后使出的火焰喷射。在奇迹上，可以释放出作为白教象征的光轮，光轮不仅可以用于斩杀敌人，还会在放出后像回旋镖般回到施术者身上。新武器与魔法的加入将使得玩家们有更多的手段来迎战敌人，也相信"艾雷德尔之烬"会为玩家们带来更多的武器与魔法。



■像回旋镖一样的光轮。



文 告鸟（实习编辑） 美编 NINA

剑风传奇无双	Koei Tecmo	动作
多机种	ベルセルク无双	日版
	2016年10月27日	本地1～2人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/PS3：7800日元、PSV：6800日元	

BERSERK ベルセルク無双

狂乱为刃的挣扎者

前段时间，打着"最凶无双"名号的《剑风传奇无双》和大家见面了。该款游戏改编自日本漫画家三浦健太郎笔下长篇连载漫画《剑风传奇》，其漫画英文名《BERSERK》更是令该单词"狂战士"在ACG圈开辟了一个新的角色领域。但除去作画本身所带来的视觉冲击，能令其登上神坛的原因更是漫画中壮丽广阔的世界，反转紧张的剧情以及所蕴含的宗教哲学。光荣是否也能将这些精髓融合进这款无双作品之中？真是令人拭目以待。

延期

KOEI TECMO 于 7 月 26 日宣布，旗下 ω-Force 团队制作的 PS4/PS3/PSV 平台动作游戏《剑风传奇无双》，发售日从原订的 9 月 21 日延后至 10 月 27 日。官方解释也是一如既往的说辞：延期是为了进一步的提升游戏品质。



预约特典

预定第一批游戏将能获得《剑风传奇无双》预约特典。

卡思嘉（沐浴）服装下载序列码。来自于原作 13 卷《从噩梦中醒来》章节，卡思嘉逃离了"蚀"之后在瀑布下沐浴的经典一幕。

注：实体版特典数量限定，而下载版的预约特典在 2016 年 11 月 9 日截止。



剧情新进展

官方最近也是公开了游戏三段剧情概括，几乎包含了漫画所有内容。由于原作还没有完结，游戏的道路会通向哪里，也是充满了无限的可能性。

黄金时代篇

在米德兰与多尔多雷百年的战乱，其中流动的佣兵作为最主要的战力。在米德兰面对数倍敌人毫无办法时，由格里弗斯率领的“鹰之团”，仅靠 5000 骑兵背水一战，结束了乱世之争。然而格里弗斯为了自己的愿望，将重要的伙伴做为献给天神的祭品。



断罪篇

格里弗斯成为第五魔王后，魑魅魍魉横行。格斯孤身一人踏上了复仇的道路，只为保护已精神错乱的卡思嘉。在一边与使徒的战斗中，还要和米德兰圣骑士团进行周旋。当得知卡思嘉被圣骑士团掳走后，格斯便前往断罪之塔。



千年帝国之鹰篇

断罪塔后，格里弗斯分身降临人间。格斯的复仇之火熊熊燃烧，不过在旅行之中被黑暗吞噬的格斯也遇上了新的伙伴。另一边远方库夏帝国的爪牙伸向了这个国家，格里弗斯分身犹如当年，率领众使徒保卫国家。三方混战就此展开，故事进入最高潮。







SCHIERKE

史尔基

シールケ

CV：斎藤千和

作为灵树之馆魔女芙洛拉的弟子，可以使用各式各样的魔术对伙伴进行援助。最初对于外界的人类不抱有任何的信任。在看到格斯为了自己师傅所付出的努力后，决定与格斯一行人展开漫长旅程。在和格斯一起战斗的日子里，青春期少女心中爱意的萌芽，也在悄然绽放。

利用地・火・水・风精灵的力量来进行魔法攻击，吟唱时间虽然很长，但是伤害巨大，范围广泛。

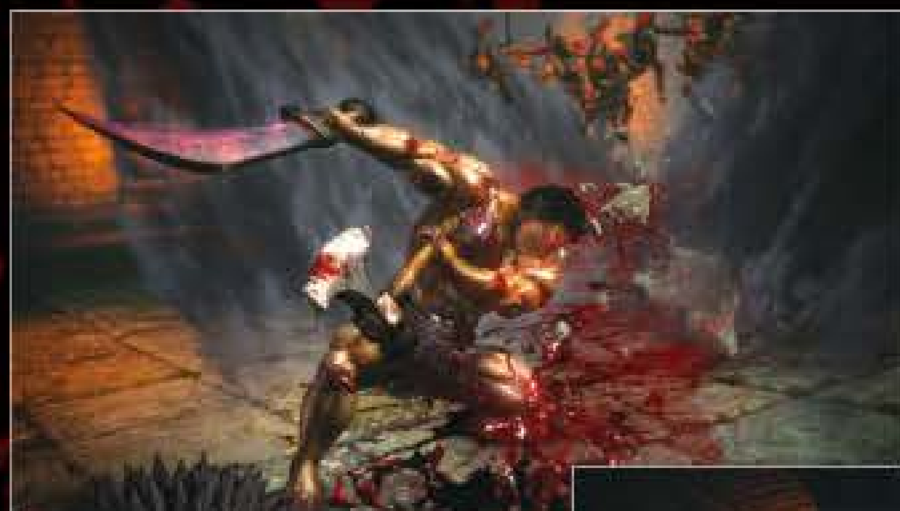
战斗系统

使徒战斗



在漫画中后期形形色色的怪物也是该作的亮点之一，动作游戏《黑暗之魂》的灵感也是源于其中。在游戏中，这些巨大的敌人将悉数登场。在这些怪物面前，以往的战斗方式将无法通用。绷紧你的神经，看清敌人的招式，利用有利地形与攻击手段，在九死一生的战斗里努力生存下去吧。

使徒对人





官方新公布的截图与操作人物中透露出，将可以游玩到使徒对人类的无双模式。在此之前还怀疑该作的操作人物会不会不足，然而按此趋势，形形色色的使徒也应该会加入到操作人物之中。无论是一骑当千的劳古斯，还是火焰巨人古伦贝路特，相信这将是一款非常优秀的无双作品。

SERPICO 塞尔彼高 セルピコ

CV：兴津和幸

犀利的眼神下仿佛看透了人世间一切的软弱，高超的战斗技巧也是令格斯佩服。身为法尔纳赛最忠实的随从，曾发誓要跟随生生世世。在法尔纳赛决定脱离圣骑士团与格斯一同旅行之后，一同加入进了格斯团队。其自身宛如疾风般的剑术，在被灵树之馆风之精灵加持过的装备下，更遥远的敌人也能切开。

角色成长

以往无双类游戏基本都很难看到与剧情相关的RPG要素，无非都只是在角色等级的基础上增加招式，提升属性，很难看到一名人物在无双类游戏中的质变性成长。然而此次光荣为了配合游戏剧情，改变了以往无双类游戏人物的成长方式。随着剧情推进，格斯的装备与招式才会增加，例如被人称为“黑剑士”的盔甲，断罪篇中锻造屋高特与其弟子里基特（原鹰之团成员）打造的斩龙剑与大炮、连弩。或许这款游戏能开辟出无双类游戏新的道路。

ZODD 左德 ゾッド

CV：三宅健太

“不死左德”的传说在这片大陆已经流传了几百年。追求能够与之奋力一战的对手他拥有在战场上彷徨以至失去了战斗的兴趣。在与格斯和格里弗斯交战中看到红色霸王之卵后，投身于命运的齿轮之中。人类完全无法比拟的力量，使用各类大型武器。攻击速度虽然不快，但是每一击的威力都可以消灭大片的敌人。

变身，超出界限的战斗！！！



游戏中部分的角色将会具有“变身”能力，外貌的改变还会大幅度提升攻击力和攻击速度等属性，释放出强力的特殊招式，将敌人一网打尽。

目前得知的有身穿狂战士铠甲的格斯、左德、华阿尔德。



在这件能变身的复仇之甲加持下，手中笨重的斩龙剑仿佛与格斯同化，在高速且扭曲的斩击下横扫千军。而左德与华阿尔德则会变成使徒的形态，化身成为巨大的恶魔，恶魔头角下的赤眼不会对任何人类留情，这是来自使徒本能的冲动。

BOSS战公开

每当漫画阅读到使徒战斗的部分，总是扣人心弦。其不按套路的剧情走向令读者每次都担心下一页就会出现某某角色死亡的神展开。而且三浦健太郎笔下夸张魔幻却又合情合理的怪物设计，在精美的画工下，仿佛这些与人类差距悬殊的使徒就真实存在一般。如今，这些令人瞠目的使徒将会在游戏中更加真实地带来它们的魅力。

除了断罪篇之后的使徒战斗外，黄金时代的名将对决也将一一还原进游戏之中。体验年轻的格斯在万人之中取上将首级。



盗贼团首领

漫画中第一次正式出场的使徒，高加城的领主。听闻带有烙印的黑色剑士到来，带领士兵前去围剿。使徒形态是一条巨大的双足眼镜蛇，蛇尾的横扫攻击令格斯猝不及防。

蓝鲸团团长－亚当



百年战争中多尔多雷帝国的骑士，名门的长子。名号为“蓝鲸超重装猛进击灭骑士团团长”。千年传承的祖传战斗技巧，面对任何的敌人都能从容不迫……笔者编不下去了。或许大家对这名角色没有太多印象，但是提到台词便一定能够想起这名骑士——“我们普路易斯家传承140年的最大秘技，岩斩旋风！”

紫犀团团长－格斯高



身为多尔多雷帝国最强的冲锋骑士，“紫犀圣骑士团”团长。在多尔多尔要塞攻防战中为全军最高指挥官，一柄枪斧在鹰之团中如入无人之境，其强大的战技与格斯不分上下，堪称人类之间的最强对决。

西夏国皇子－施拉特



为了恢复家族的荣誉，以暗杀集团的身分参加进这场人魔乱战。在早期漫画中便作为敌对势力出场。善于使用一些奇怪的暗杀道具。因为被格斯轻易破解并嘲笑“卖艺人的把戏”，而追踪格斯发誓要一雪前耻。

黑狼团团长－华阿尔德



格斯带领格里弗斯逃亡的途中，国王宁愿派出无恶不作黑狼团也要将格斯一行抓回。也是格斯首次在和使徒的对决中能有还手的余地。在鹰之团一行的配合下，获得了一场艰难的胜利。

火焰巨人－古伦贝路特





光之鹰团中的成员。被冠以“火焰巨人”的英雄名号。全身穿着龙鳞打造的盔甲，手持能捶打出烈火的战锤与能抵挡斩龙剑的龙鳞盾。使徒形态下化为浑身燃烧着火焰的结晶巨龙。哪怕狂战士铠甲暴走的格斯也对其无能为力。

华阿尔德

WYALD

ワイアルド

CV：河本邦弘

黑狼骑士团的首领，手下都是由王国里的罪人组成。被国王任命了重任却又因为其残暴无良，被拘束在城内不为人知的角落。他用暴力与恐惧主宰着自己的士兵，享受着一切令人兴奋的暴力行为。《剑风传奇》中最恶之人。攻击招式是将树干作为球棒一样滑稽的挥舞。使徒形态下每一个动作都充分展示出他所信仰的暴力。



《Fate/新世界》近期又公布了多名参战的新角色，这些英灵们将分为三个阵营展开对抗，玩家也能够接触到更多曾经只在其他“《Fate》系列”作品中登场的英雄。而熟悉的据点占领、属性攻击和战场道具等系统，也让本作的“无双味”变得愈发浓厚。

文 哪尼　美编 Juxi

Fate/新世界	Marvelous	动作
多机种	Fate / EXTELLA	日版
	2016年11月10日　本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS4：7980日元、PSV：6980日元	

围绕支配权而战的“三大阵营”

拥有“王者之证”戒指的尼禄与玉藻前，为了争夺重生的月之世界 SE.RA.PH 的支配权，率领着各自阵营中的英灵们展开争斗。而正当双方酣战之时，由阿提拉所率领的第三势力突然现身，以“破坏文明存在”为诉求发动进攻，尼禄与玉藻前在其猛烈的攻势下显得毫无招架之力，逐渐被逼入了绝境，三大阵营的生死存亡之战正式拉开序幕！除了三位领导者（将军）外，越来越多的英灵们也以各自的信念和追求加入到不同的阵营中。





高文

CV：水岛大宙

职阶：Saber

宝具：轮转胜利之剑



圆桌骑士之一，亚瑟王的外甥，被称为“太阳骑士”。高文持有另一把圣剑——Excalibur Gallatin（轮转胜利之剑），虽然名号不如 Excalibur 来得响亮，但却拥有与之匹敌的强大威力。品性高洁的他对亚瑟王有着近乎盲目的崇拜，平日里如影武者般收敛锋芒，而在需要时则能奉献出自己的生命及全部信念。这样一位忠贞的骑士本应有完美无瑕的一生，但与兰斯洛特的对立某种意义上导致了整个王朝的衰落，他本人也因此悔恨不已。怀揣着“想要挽回曾经的过失”这一执念而英灵化的高文，也时刻告诫自己要成为一名忠于 Master 的完美骑士。

高文最早于《Fate/EXTRA》中以敌方势力登场，玩家和他有交手的机会，而在之后的《Fate/EXTRA CCC》中，则成为了月海原学生会的随从。









凯尔特神话中北爱尔兰的“光之子”，半人半神的大英雄。虽然脾气暴躁但性格坦率，拥有着如同野兽般的灵巧身段及精湛枪法，其最大的心愿便是能与对手来一场堂堂正正的对决。而这一次，朱红色的诅咒之枪Gae Bolg的目标，将会是整个军队。

库·丘林这位《Fate/Stay Night》中的老面孔相信大家都已经非常熟悉了，也曾在多部其他衍生作品中登场，拥有着出色战斗技巧的他首次在“《Fate/Extra》系列”中现身，相信也将带来更为豪快的战斗体验。



CV：神奈延年

职阶：Lancer

宝具：穿刺死棘之枪



相比其他英雄，李书文这位以八极拳闻名的清末武术家不仅年代更近，也切切实实是历史上真实存在的人物。他八极拳法了得，枪术更是登峰造极，也因此得到了“刚拳无二打、神枪李书文”的美誉。他并非是以杀人为生的职业杀手，相反嫉恶如仇，为人光明磊落，但确有许多拳法家命丧于他的八极拳下。对他来说，比武讲究的是信念与觉悟，而死终究是无法逃避的。

李书文在《Fate/EXTRA》中以青年时期登场，职阶为Assassin，而在《Fate/Grand Order》中也曾以Lancer阶职出现，也算是符合其“神枪李”的称号。

CV：安井邦彦

职阶：Assassin

宝具：无二打







印度神话中的太阳神之子，无论是神格或能力都足以与英雄王吉尔伽美什相媲美，号称“不死英雄”的他最终因为失去了黄金之铠，在诅咒中迎来了自己的灭亡。迦尔纳性格冷酷，对待敌人丝毫不留情面，虽然在外人眼里看来缺乏人性和自我，但其实他内心有着自己的深思熟虑，是个诚实且重情重义之人。

迦尔纳最早于小说《Fate/Apocrypha》中以红方阵营的英灵登场，之后也活跃在《Fate/EXTRA CCC》和《Fate/Grand Order》中，而在本作中玩家能够亲自体会到这位大英雄的真正实力。

CV：游佐浩二

职阶：Lancer

宝具：日轮呀，化作甲胄





吕布奉先

CV：安井邦彦
职阶：Berserker
宝具：军神五兵

三国时期名震天下的武将，虽有超绝武艺，却也因为屡次背叛君主而背上了“三姓家奴”的骂名，对于国内玩家而言是一位再熟悉不过的英雄。吕布奉先拥有成为Archer、Lancer、Rider、Assassin和Berserker五种职阶的资格，其宝具“军神五兵”亦能够化为长枪、弓箭、护臂等六种形态，但由于Berserker化的缘故失去了理性和思考能力，无法发挥出生前的百般武艺，宝具的变化形态被大幅削减。然而也正是因为获得了Berserker的职阶，英灵化后的他拥有庞大的身躯，攻击力和防御力同样非常惊人。

吕布奉先最早于《Fate/EXTRA》中作为敌方英灵登场，由于其变化多端的战斗方式和压倒性的攻击伤害，是游戏后期颇为棘手的一位敌人。

伊斯坎达尔

马其顿王国的的征服王，在历史上也被成为“亚历山大大帝”，他十八岁便随父亲出征，在继承王位后更是亲自率军，驰骋欧洲大陆并扫平波斯帝国，以其雄才伟略开创了空前辉煌的亚历山大帝国。这位军事天才性格豪放不羁，既有征服世界的伟大雄心，对强敌亦持有极高的敬意。他既是政治家与冒险家，更是王者中的王者。

伊斯坎达尔最初登场于小说《Fate/Zero》，豪放的性格以及与Master之间有趣的互动使他获得了极高的人气，而此次也是他首度参战“《Fate/EXTRA》系列”，就让我们在战场上一窥这位征服王的豪放英姿吧。

CV：大冢明夫
职阶：Rider
宝具：王之军势





属性攻击与异常状态

游戏中不同角色攻击存在炎、雷、冰、毒四种不同的属性，使用属性攻击可以让敌人陷入异常状态中，以此来提高伤害或是限制对方的行动，灵活使用可以让战斗变得更加轻松。当然，敌人的攻击和陷阱也会带有属性伤害，请格外留意。









活用战场上的道具

打倒敌人后或者在战场上的道具箱中可以获得不同效果的辅助道具，使用后能够在一定时间内为玩家提供帮助，在长时间的战斗中可以仔细留意这些道具。


体力回复小


体力回复大


神速攻击槽 上升小


神速攻击槽 上升大

全新的战斗舞台

受到不同支配者本身的影响，“月之新世界”中的各个战场也会根据英灵们各自的特色而形成不同的风貌，三个阵营专属的舞台将带来截然不同的感受。

蔷薇帝都 Mare Aurum

黄金之海的新战场，在这个暴君尼禄所支配的领域中，无不体现着以古罗马为主题而散发出的庄严艺术感。不过以“艺术家”自居的尼禄，为何会允许自己的地盘出现画风完全不搭的 Live 舞台呢？







千年魔京 Mare Luxuria

色欲之海的新战场，玉藻前所支配的领域自然充满着平安时代的和风古都风貌，满开的樱花树与日式宫殿如同画卷般相得益彰。然而在这领域的中心，却有着迪斯科厅这样的混沌之所。







命运之街 Mare Melum

炎之海的新战场，那场地面上的圣杯战争仿佛在这里被重现了一般，无论是处于灵地的寺院，还是高楼林立的现代都市，都令人联想起那片极东之地——冬木市。



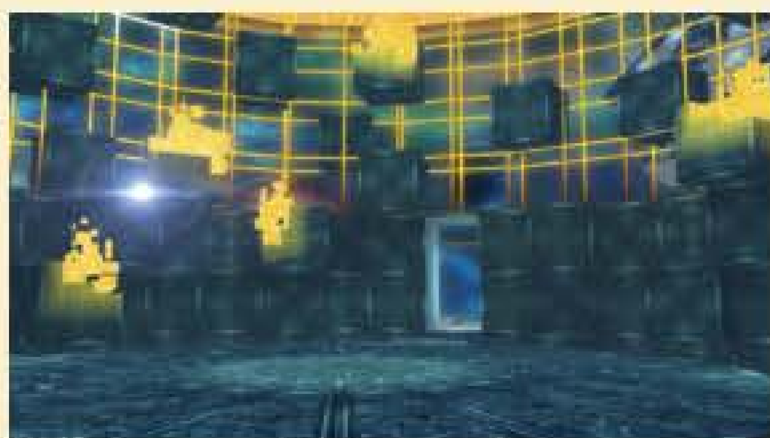




混沌宫殿 Mare Origo

原初之海的新战场，由处于顶点的英灵们所支配的原始与混沌的世界。城中的庭院不禁令人想起那些曾经无比辉煌的宫殿。







文 余烬 & 纱迦　美编 Juxi



《核心重铸》(前译:《再生核心》)即将与玩家们见面。一直以来,不少人对本作都持观望态度,原因在于该作的制作人是稻船敬二。稻船敬二在Capcom期间创造了不少名作,然而在离开Capcom之后却一直拿不出令人信服的作品,特别是在今年《神威9号》惨遭恶评之后,更让玩家和媒体看低了本作。然而《核心重铸》依然是个值得期待的游戏,下面就让我们来为大家一一道来。

核心重铸	Microsoft	动作射击
XOne ReCore		中文版
2016年9月13日	本地1人	对应年龄:16岁以上
售价为269港币		

强强联手的全新作品

因为稻船敬二的关系,不少玩家有些看低本作。但事实上稻船敬二只是本作开发团队中的一员,本作由业界众多精兵强将联手打造,看点满满。

稻船敬二:前Capcom知名制作人,《洛克人》之父。一手打造了《鬼武者》、《丧尸围城》、《失落的星球》等多款大作。

Mark Pacini:本作的导演,Armature Studio的联合创始人。同时也是"《银河战士Prime》系列"的导演。

Armature Studio:参与开发过《银河战士Prime 3 堕落》、《蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱》、"《洛克人X》系列"等多款作品。

Chad Seiter:参与过"《口袋妖怪》系列"和"《塞尔达传说》系列"的音乐制作。

日本制作人与欧美制作人的强强联手,本作确实如稻船敬二所表示的那样"让机器人和动画等日本文化,和西洋文化融合在了一起"。虽然不少玩家认为本作只是换了一层皮的3D版洛克人,毕竟是稻船敬二的作品,但根据亲自试玩过的小编介绍,本作其实更像是《失落的星球》这部同为稻船敬二的作品。从背景上来讲,都是主人公在严酷的环境下与异类敌人战斗的故事;从类型上来说,都是第三人称射击类游戏;从道具上来说,都以钩爪作为自己移动的工具。但无论这款游戏在设计上带有哪些游戏的影子,我们都希望它能带给我们一个崭新而独特的冒险体验。



■左起依次为:Armature Studio的Mark Pacini,Microsoft Studios的Justin Robey,comcept的稻船敬二。

创造出

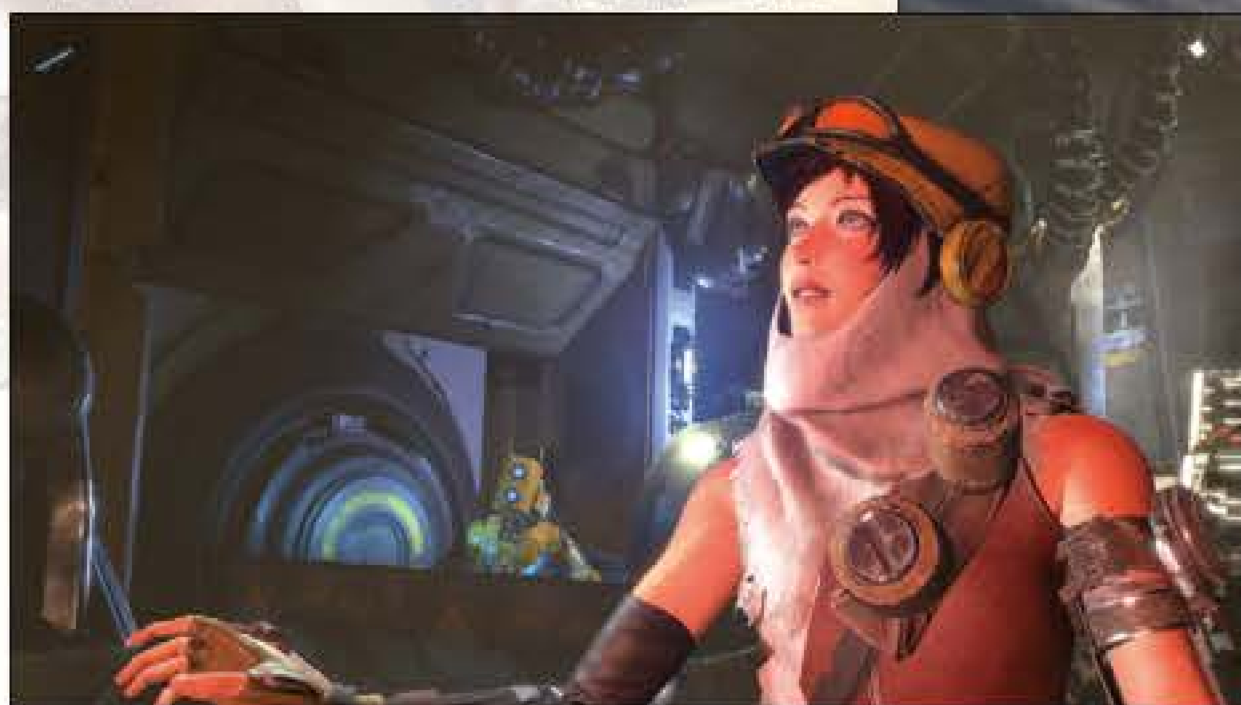
Corebot作为本作的核心要素,在本作的探索与战斗部分占有很大的比重,而玩家们更是可以对随行的Corebot进行组装与强化。

Corebot由核心和骨架两种配件组成。其中,核心决定了Corebot的行动模式和自身个性,而骨架则决定了Corebot的外形和特殊能力。目前的情报共公开了三种类型的Corebot,我们能从中看到三种骨架与三种核心。三种骨架分别为犬型、蜘蛛型和大猩猩型。除了外形外,不同的骨架也具有不同的特殊能力,比如蜘蛛型可以攀爬、大猩猩型可以破坏物体等。核心方面,三种不同的核心带来了三种不同的个性,"活泼且忠诚"、"神经质"、"粗暴易怒",个性的不同会直接反应在Corebot的行动方式上。骨架与核心是可以进行自由组合的,也就是说,可以组合出"神经质的犬型Corebot"或"活泼且忠诚的大猩猩型Corebot"这类奇特的组合。

在荒废行星上的孤独冒险

本作的故事背景设定在遥远的未来，人类已经通过自己的科技移民到了一个距离地球十分遥远的行星。为了在这个行星上生活与居住，人类将作业机械以及维修这些机械的机器人"Corebot"投入到了这颗行星。而在这颗行星上等待可居住化作业完成的人类，选择了进入冷冻睡眠。但在两百年后，从冷冻睡眠中醒过来的主人公 Joule 看到的却是一片荒废的沙漠。不仅 Corebot 全数失控，也看不见其他人类的身影。在这两百年间到底发生了什么？而其他的人类又为什么消失了呢？为了解开这些谜题，Joule 踏上了她在荒废行星上的孤独冒险。玩家们在本作中所要扮演的正是这位孤独的冒险者。


►与Corebot在荒芜行星上的冒险。

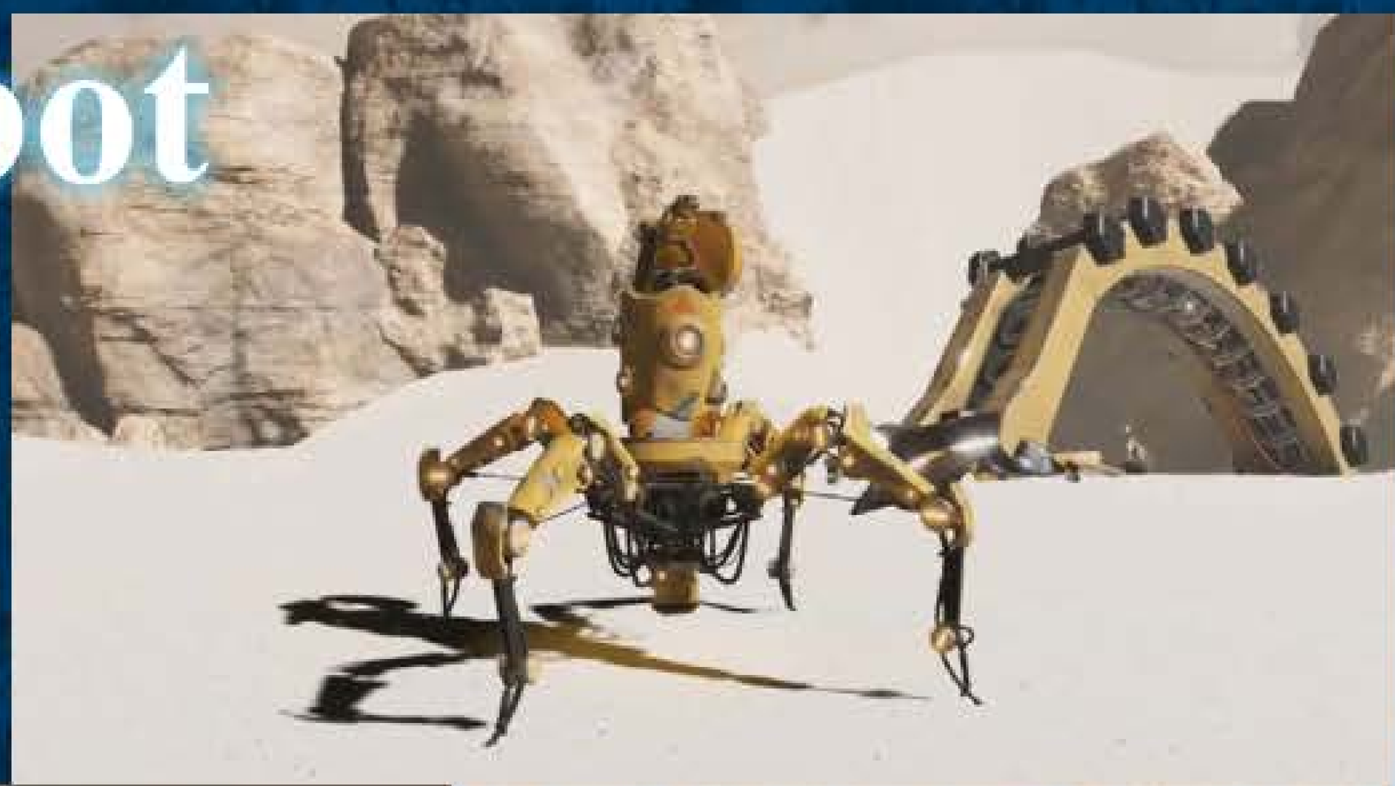

▼本作的主人公Joule。

本作的游戏类型被定义为具有角色扮演要素的第三人称射击类游戏，并且本作是一款剧情过关型的游戏，并非是开放世界的设计。虽然在本作中也能够自由地探索地图上的各个角落，但游戏的流程是线性的。游戏中存在着一座名为"沙漠爬行者"的基地，玩家将以此为出发点探索这个未知的世界。将探索后获得的零件用于强化 Corebot 和各种装备，从而前往更远的地区进行探险，便是本作的基本游戏流程。如果仅专注于主线剧情，本作的流程大约为 8 ~ 10 个小时。



独特的Corebot


◄大型的Corebot。


▲蜘蛛型的Corebot。


►大猩猩型的Corebot。

此外，击败敌对的 Corebot 后会掉落蓝图或零件，使用蓝图或零件可以制作出骨架的强化部件。强化部件不仅会带来数值上的提升，还能作为骨架上或可爱或奇特的装饰物。并且，成套的强化部件在带来统一风格的装饰物的同时，还会提供数值上的套装奖励。除了蓝图与零件外，将敌人削弱到一定程度后还可以直接夺取其核心，从而用其强化自己 Corebot 的核心。核心与骨架的任意组合，以及强化零件的提升与装饰，本作 Corebot 的系统值得玩家们深入研究。

MAFIA III



把握平衡 迈向高峰

《黑手党Ⅲ》第一手新鲜体验报告

飞越半个地球，倒了超过 12 小时的时差，来到一座完全陌生的城市，却只是为了试玩一款游戏的 DEMO，这听起来很疯狂，体验起来则更为疯狂，然而或许在不久之后，这就将成为国内家用机游戏媒体的工作常态，而 UCG 和 VGtime 则非常幸运地成为了第一个吃螃蟹的媒体。足足 5 小时的游戏 DEMO 体验，加上游览新奥尔良风光的充实行程，这段旅程的精彩难以用文字形容，更让我们第一次认识到了中国内地市场逐渐受到重视的感觉是多么地美好。接下来，就请先来看一看稀饭我在 5 个小时的《黑手党Ⅲ》DEMO 试玩中有什么收获吧。

文 稀饭 美编 NINA

保密说明

在正式提及 DEMO 内容之前，我们不得不先跟大家简单说一下这次需要保密的内容。

保密协议对于以往的国内家用机游戏媒体来说应该比较陌生，毕竟我们基本上没有能够直接接触到游戏厂商的途径，试玩第一手 DEMO 的机会也是少之又少，自然也谈不上提前剧透。

但是在这一次的试玩当中，2K Games 提出了非常具体的保密要求，因为光是提到这些保密要求都有剧透的嫌疑，所以这里就不多说了，只是跟大家提醒一下，下文的试玩当中不会提到太多关于剧情的内容。大家也不必因为这一点而感到遗憾，毕竟这个保密协议的最终目的是为了保证大家的游戏体验。退一步讲，如果稀饭我在这里把剧情转折透光了，大家恐怕就要给我寄刀片了吧。(笑)



▲剧透有风险，开口需谨慎啊！

游戏简介

在经过上期杂志的大篇幅报导后，相信大家对于《黑手党Ⅲ》都有了一个大概的印象，但是考虑到可能还有部分读者对于这款作品还不是那么了解，又或是没有买到上期的杂志，本次试玩的开始部分就先对本作进行一个简单的介绍吧！

登场人物

林肯·克雷

一位混血的孤儿，母亲是黑人，父亲则有可能是一位意大利人，早年在孤儿院长大，其后被黑人帮派收养，最终成为了这个帮派当中的一份子。但他却又觉得还是没找到完全属于自己在世上的位置，便从军并前往越南服役，经历过一番血与火的试炼后才重返新波尔多，与“家人”团聚。没想到此时黑人帮派却惨遭意大利黑手党“马尔卡诺”家族的暗算，整个帮派惨遭屠戮，只有林肯逃得一命，却也失去了自己在世上惟一的“家族”。

等他养好伤，林肯发挥出了自己作为士兵强大的一面，他决定对马尔卡诺家族复仇，而且并不是仅仅杀死和自己有着仇恨的家族成员，而是要将意大利黑手党在新波尔多强大的势力连根拔起，建立出一个全新的“家族”！



卡珊德拉

海地人黑帮的头目，人称“巫毒女王”，本人曾经是人口偷运的受害者，有过惨痛的经历，所以在控制了海地人黑帮后，也致力于终结新波尔多地区的人口贩卖业务。鉴于她和林肯·克雷的立场有着相合之处，最终成为了帮助林肯铲除意大利黑帮的一大助力。



托马斯·伯克



爱尔兰人黑帮的领袖，原本是意大利人黑帮的下属组织头领，却因为犯错而失去了对于原本地区的管辖权。为了赢回自己曾经的地盘，他曾经试图向马尔卡诺家族示好，却让自己损失惨重，而当林肯开始了复仇行动时，他便加入到了林肯的复仇行列当中。

维托·史卡列塔

《黑手党Ⅱ》的主角，原本是帝国湾地区黑手党的成员，但是在一次过火的复仇行动（《黑手党Ⅱ》剧情）后被黑手党首领转移到了新波尔多，作为和马尔卡诺家族合作的成员而继续他的黑手党生涯，没想到最后几乎被害死，却得到了林肯的救援，并加入到了复仇的行动当中。



詹姆士神父+约翰·唐纳文

詹姆士神父是林肯的精神导师，和黑人帮派之间的关系密切，但并没有涉足到犯罪行动当中，而是保持着自己作为神职人员的虔诚和清白。在黑人帮派遭到灭门惨祸时，是他从火海中救出了林肯，并且一直照顾着他康复，甚至帮助他联络了林肯的战友，现在的CIA特工唐纳文。

作为一个毕业于普林斯顿大学的白人优等生，早早就被招募到CIA当中的唐纳文在被派往越南进行谍报工作时，认识了自己最亲密的挚友林肯·克雷。两人的战友情谊在他们重返美国之后也没有中断，而当林肯决定要向马尔卡诺家族复仇时，唐纳文义无反顾地前来协助自己的好友，为他打探到了许多具有价值的情报，成为了林肯扳倒马尔卡诺家族过程中最不可或缺的力量。

▶图上为詹姆士神父，图下为唐纳文。



萨尔·马尔卡诺+吉奥尔吉·马尔卡诺

▶图上为萨尔·马尔卡诺，图下左二为吉奥尔吉·马尔卡诺，其余人为其他马尔卡诺家族成员。



萨尔·马尔卡诺是在新波尔多地区权势滔天的马尔卡诺家族的教父，控制着这个城市的绝大多数犯罪活动，但也在多年的统治当中欠下了累累血债。当他决定对黑人帮派痛下杀手时，却没想到自己亲手给命运的天平放下了最后一枚打破平衡的砝码。如今，他必须要面对林肯·克雷血腥的复仇，而这个复仇的过程会让他曾经辉煌的犯罪帝国轰然倾塌。

吉奥尔吉是萨尔·马尔卡诺的儿子，也是马尔卡诺未来的继承者。他和林肯是从小玩到大的好友，但也是一位黑帮教父的儿子，本身对犯罪生活并不陌生。所以当萨尔要求吉奥尔吉对林肯痛下杀手时，他也没有丝毫犹豫，但却因为只开了一枪，没能彻底杀死林肯，反而为后来自己家族遭到的报复埋下了祸根。

游戏简介

虽然《黑手党Ⅲ》是《黑手党Ⅱ》的续作，但其实玩家们不用太在乎自己是否有玩过之前的作品，因为除了作为其中一个重要角色出现的前作主角维托·史卡列塔外，本作和系列作品的联系不大。本作的故事舞台改为了灵感来自于新奥尔良的新波尔多，主角也一改过往用意大利人担纲的惯例，选用了黑白人混血的林肯·克雷。



本作把故事发生时间定在了 1968 年这个动荡的年份，而且一改之前作品完全只注重剧情的特点，加入了沙箱元素，玩家除了需要专注于追杀仇人，还得四处游走于新波尔多，破坏这里的各种犯罪产业来接管地盘，并将其分配到三个合作的帮派头领旗下，对于不同帮派领袖的选择还会令林肯获得的增益发生变化，但是过于偏袒其中一位则容易令其他头领不满甚至和玩家反目成仇。

同时游戏的战斗系统也进行了深化，玩家可以采取正面战斗或是潜行的方式来解决，而三个头领提供的特殊能力和玩家通过金钱购买的升级更是能够让林肯的战斗方式变得更为多样化，混合不同手段使用还可以让战斗过程变得更为无往不利。

《黑手党Ⅲ》目前已经定于在 10 月 7 日发售，游戏将会推出三个故事 DLC，讲述更多关于林肯的故事，甚至还会把玩家带回越战的修罗场，体验完全不同于游戏本篇的独特内容。



▲游戏除了公布三个故事DLC，也公布了一批角色外观、武器外观和车辆DLC，其中一套外观可以让林肯穿上他在越战时的战服。

试玩体验报告

本次因为试玩的时间比较长，而且内容相对庞杂，所以本次试玩也会分成几方面去介绍游戏的内容，其中虽然剧情不会透露太多，但在允许又不影响游戏体验的范围内稀饭我也会尽量和大家多交代一些内容，希望能够让大家更全面地认识这款作品的方方面面。

观感

沙箱的矛盾

开放式的世界带给我们的感觉有多美妙，相信经过《横行霸道Ⅴ》和《巫师 3 狂猎》的洗礼，大部分玩家对此都已经有一个基本的概念。但是沙箱带来的永远都不仅仅是好处，也有对应的代价，最典型的问题，就是画面水平的下降，这是采用开放世界所需要付出的代价，在上世代主机上画面表现良好的《GTA5》为什么本世代的画面反倒是波澜不惊？宣传时画面优异的《巫师 3 狂猎》为什么到了正式发售后还是出现了画面缩水？说到底还是游戏形式所限而导致的妥协。

显然这种情况也出现在了《黑手党Ⅲ》身上，不过幸好本作的制作组在一开始就比较低调，没有把游戏画面吹嘘得很夸张，如此一来





游戏为了保持开放世界而作出的画面调整就显得颇为顺理成章。总体而言，本作的画面并不惊艳，但也不失水准，还针对故事本身的年代感，加入了怀旧的风格，不但在城市塑造上颇为下了一番功夫来呈现各种充满了法式风情和美式味道的建筑细节，甚至在采用的色调上也偏向于带着昏黄的暖色调，在夜景上的表现甚为惊人，和我双眼所见的华灯初上后的新奥尔良有着极高的相似度。

所以总体而言，我们如果眼光挑剔甚至写轮眼大开，是可以在《黑手党Ⅲ》的画面上挑出一些瑕疵来的，但这在实际游戏当中显得没有太大的必要，而且目前个人感觉自己玩到的版本还不是最终版，有一些素材尚未使用到最高质量的版本，实际游戏推出时，画面水准应该还会有进一步的提升。

●精彩的演出



如果说游戏的常规画面会因为本身的形式限制而无法做到尽善尽美，那么在剧情演出上，个人必须给本作一个好评。因为本质上这仍然是一个腔调故事元素的作品，所以《黑手党 Ⅲ》使用了大量的过场动画，尤其是在本次试玩的前半段，这一点体现得特别明显，因为这个阶段试玩的内容就是游戏的完整开场，全面而细致地讲述了林肯在越战中回到故土后，如何与家人团聚，又是如何经历了人生当中的第一次大型劫案，并在随后的变故中家破人亡，变得一无所有，并开始了自己的复仇之路。

这一段内容的体验之棒，简直可以说是大出我所料。而让其体验变得如此优异的地方，是在于两个方面。一个是游戏对于人物脸部的塑造和表情的还原，真实的情感反应通过这两者的配合，非常直观地表现了出来，在人物对话时拉得极近的镜头进一步强化了这种感觉，而完全符合人物状态的肢体动作则锦上添花，把剧情的表现力提升到了一个令人赞叹的高度。我甚至可以大胆地说，如果游戏能够把整个剧情演出都维持在这种水准，哪怕没有沙箱元素，这款作品起码还能拿到 8 分评价。

在此之上，我个人在玩过游戏之后，对于作品的选角也有了更深一番的体会。这是一部基本上没有漂亮女性角色的作品，最接近传统美式作品美女标准的角色也不过是马尔卡诺家族中那位性情狠辣的女谋士奥莉维亚·马尔卡诺，而且都已经是徐娘半老的年纪，而主角一方的卡珊德拉，恐怕也不符合大部分人的审美标准。但这种选择带来的好处，是角色表情刻画自由度的提升，这是一个关于复仇的故事，剧情中的人物免不了会有各种剧烈的冲突和因为强烈情绪而产生的对质甚至是肢体碰撞，这时候人物的神情也会随之变得严肃、扭曲甚至是狰狞，而越是特色分明的脸部就越是能够呈现出这种扮演者们演技全开的时刻。

比起扔给玩家几张漂亮或帅气的脸庞，《黑手党 Ⅲ》更倾向于让我们看一场演出力道入木三分的好戏。



●元素的运用



要讲一个属于过往的时代的故事，既是容易的，又是困难的。简单的地方在于资料的充沛和丰富，尤其是《黑手党 Ⅲ》故事所处的 1968 年，并不是一个离我们非常遥远的时代，想要找到关于那个年代的各种历史资料并不困难，甚至还有人专门著书立传来为那个年头的伟人和时代风貌留下历史的印记，而在故事发生的地点原型新奥尔良处，还有大量充满了历史感的建筑和场所仍然维持着类似于当年的面貌。

但这容易之处也恰恰是挑战之处，为了要还原那个时代，《黑手党 Ⅲ》必须要把握住那个时代的神髓，展现出 60 年代的美国独特的风貌，而这里面最有讲究的，就是对于时代元素的运用。肌肉车、铁阳台和充斥着街头巷尾的嬉皮士，构成了《黑手党 Ⅲ》街道给我带来的印象，而这种时代印记在游戏中可谓是随处可见，高尚富人区的居民哪怕连走过黑人身边都得护着自己的钱包和手提袋，白人安保人员更是毫不掩饰自身的种族歧视观点，当着黑人面前大放厥词，仿佛对方天生就是穷人、小偷和罪犯。

这种放在今天足以让一个人因为政治不正确而被舆论淹没，甚至是被人身攻击的行为，却是那个时代的特征，但在游戏当中真的有必要去重现那种情景吗？

Hanger 13 认为有必要，在《黑手党 Ⅲ》的试玩最开始，他们甚至单独制作了一段对试玩者的公开信来表达他们的观点：虽然在那个年代的风气已经被如今的时代证明是种不合时宜的错误，但为政治正确而去粉饰或无视那个时代对于黑人的歧视和不公正对待，其实反而是对曾经经历过那一切的人们的侮辱，所以他们决定还是毫不保留地还原出了那个时代的风貌。

这种对于还原年代风格的执着渗透在游戏中的方方面面，最典型的例子就是进入游戏场景当中的餐厅，店主甚至会出言驱赶林肯，明确表示他在这里不受欢迎。而游戏当中白人警察找借口暴打黑人的情节也不时出现。操纵着一个有白人和黑人血统的主角，玩家们会更容易感受到其中的荒诞。



城市的塑造

林肯·克雷的故事并不是发生在历史上的真实世界，新波尔多甚至不是一座真实存在的城市，但通过对于时代元素的堆砌——例如人们频繁地提到马丁·路德·金遭到暗杀和越战，本作成功地创造出了一座充满了真实感的城市，而作为这座城市中最具备行动力的人，林肯·克雷的每一步复仇计划，都让这座城市变得更为动态。

例如游戏中对于那个时代的犯罪所具备的形式有着忠实的呈现，虽然说到底不过还是色情交易、妓院、毒品和枪械走私之类的活动，但是其风格和现代犯罪有着一定的差异，例如色情物品当年可不是什么光盘，而是各种海报和画册。妓院的风格也和如今有着一定的差别，内部建筑有着大量的木质家具，有别于现今娱乐场所的装修套路，而且里面的性工作者也有着新奥尔良的风情，例如很多留着黑人风格爆炸头的妓女，而保镖却是清一色的意大利黑帮等等。



而在展现时代人文上，《黑手党Ⅲ》对于维持系列传统也颇有一番心得，系列最为人津津乐道的还是游戏当中的收集，其实内容都是来自于著名上流文化杂志《花花公子》，而这一点也被继承到了本作当中。哪怕是在60年代，这本杂志的作风也非常大胆，所以玩家会有机会看到很多“火辣辣”的精彩封面。但如果你们以为那其实就是一张张“小黄图”，那就太肤浅了。Hanger 13精选了那个年代的《花花公子》中最精彩的内容，封面女郎和内部彩页自然是免不了，但其实还收录了许多非常精彩的文章，例如对当时名人的采访和被传诵一时的经典特稿等等，这些几乎是纯文字的内容也被忠实地呈现在了游戏当中，表明了游戏本身对于时代风貌重现的最大立场：精确直白，却不流于低俗。

观感总评

如果仅仅是从宏观的角度来看，5分为满分，我最多只能够给《黑手党Ⅲ》的画面打4分，3分给基本画面水平，1分给风格。要是你足够苛刻，基本画面可能还要被扣掉1分。但是只要玩家能够沉浸入这个世界当中，感受其还原出的风貌和时代特征，我可以很肯定大家都会愿意给出4分或更高，而且分值的比例或许会发生变化，基本画面水平可能只占2分甚至1分，余下的，都是用于夸赞游戏中那浓郁而风味十足的年代感。



剧情

高明的手法

虽然不再只是一个故事，但毫无疑问，故事仍然是《黑手党Ⅲ》的核心，在这5个小时的试玩里，剧情任务仍然占了一大部分的游戏时间。但令我震惊的并不只是主线剧情占据的游戏内容比例，而是其表现手法。

林肯·克雷就像是一道人形的飓风，他将用野火燎原之势席卷新波尔多，并执行他的复仇，所以《黑手党Ⅲ》的故事并不会有一个非常夸张的跨度，其故事发生的时间长度其实与《横行霸道Ⅴ》相仿。但是在剧情表现涉及到的时间跨度上，本作则采用了一种非常有想法的方式来将其拉长到一个惊人的长度，那就是插入大量的纪录片式描述片段。

当我们在故事中操纵着林肯·克雷经历着“现在”的故事时，剧情当中会大量穿插来自于不同人不同时间段的纪录片情节，来描述林肯的行为产生的种种后果。在我经历的故事当中，起码有4个不同的人在纪录片当中担当对林肯过往行为的描述，虔诚却又忠诚的神父詹姆士是其中一个主要叙述人，正是他从火海当中救出了林肯——这一点已经被展示在游戏的数个预告片当中，所以他也是讲述林肯人生的重要对象，在描述他行为动机和逻辑的同时，还会夹杂着他对于林肯过往生活的细节回忆，一点点丰满着林肯的血肉。

作为游戏中另外一个重要支援角色登场的唐纳文也是纪录片当中的重要主角，戏份搞不好比他在游戏实际主线中还要多（笑），和神父不一样，唐纳文主要用于讲述林肯行为的手法，并顺道描述游戏当中的大量背景设定。





不过更令人惊讶的还是FBI特工马奎尔，这位上了年纪的调查员就笔者在试玩的过程中看来和故事本身进程似乎并没有太大的关联，但是他负责调查在新波尔多权势滔天的马尔卡诺家族，而当林肯开始向这个家族发起复仇时，自然也进入了这位特工的视野范围。他甚至为林肯建立了一份档案，所以在纪录片当中，他负责从一种完全没有关联的第三者角度去描述林肯的行为带有的时代意义和其产生的广大影响。

除了这三个角色，从试玩中看来，还会有其他相对不那么重要的角色在纪录片中出现，对剧情当中的特定细节进行描述，以达成情感唤起的作用，因为涉及剧透，这里就不详细描述了。但笔者可以肯定的是，这种剧情表达手法虽然算不上前所未见，但绝对是成熟而高明的，整款作品的剧情在这种表现方式下，不再显得只是一个单薄的复仇故事，而是有着时代电影作品般的厚重感。

颠覆的传统

以一款标明自身是“黑手党”主题的作品来说，《黑手党Ⅲ》无疑是离经叛道的，光凭主角林肯·克雷那张介乎于黑人和白人之间的混血儿脸庞，就让人怀疑这款作品到底是不是在说一个关于黑手党的故事——尽管他身上属于白人的一半血统很可能是来自于意大利人。

但这就是《黑手党Ⅲ》的高明之处，它没有半点要走前作老路子的意思，就连维托这个前作主角的存在也并不是为了唤起玩家的情怀，而是用于作为对照物和剧情中的重要道具。如果说《黑手党Ⅱ》关注的还是《教父》式的西西里人恩怨情仇，《黑手党Ⅲ》的起点要高出太多，在一个复仇故事的表象之下，它其实描述的，是一个时代的变迁。

这就是为什么故事发生在1968年，一个风起云涌的年头。2005年，飓风卡特里娜过境，不但让新奥尔良进行了大规模人口撤离，还沉重地伤害了这座城市，让其直到今天还尚未恢复元气。而在《黑手党Ⅲ》中，制作组仿佛是把这股飓风塑造成了人形，并将他放在了时代的洪流中，然后欣赏着他如何撕碎旧日的条条框框，用属于自己的力量在时代的变迁当中留下浓墨重彩的一笔。

5个小时的试玩当中，如果说我对这款游戏有着什么样的更深入了解，那对于主角的选择绝对是其中之一。林肯·克雷并非是被制作组选为了主角，而是在游戏创造出的世界中，必然会有这么一个人存在。他可以拥有不同的名字，但他的血统、他的出身和他的经历注定是独一无二又是理所当然的，所以创造了林肯·克雷的并非是编剧、原画师和游戏建模，而是时代本身。

而后者，才是《黑手党Ⅲ》真正想要表述的对象。



意外的保守



说了一堆形而上的优点，那么《黑手党Ⅲ》的故事部分是否就完美无瑕？仅靠目前体验的部分来说，要得出这个结论还言之过早，而且有部分我所试玩到的内容会让人感觉这款游戏本质上还是很专注于“一个故事”这个特征。例如很典型的地方在于，游戏的初期部分是几乎没有沙箱要素的，玩家需要完成了一大段主线剧情之后，才能够让地图上的沙箱元素逐步现身。而当这些元素现身之后，我却有点惊讶地发现，它们当中属于故事的部分，竟然出乎意料地稀缺。总体来说，就是当我打完了好几个支线内容之后，才发现其内容完全就是在为主线的剧情服务。例如林肯可以去摧毁一个地下妓院、捣毁毒品贩卖网或是在某个区域的电话集线盒安装窃听器，但他做这些并非是因为他要去进行主线任务之外的个人故事，而是为了正式的复仇铺路。而且这个过程虽然充满了暴力，但是内容简单得都可以用一句话说完，例如捣毁N个某项犯罪活动的据点，导致某BOSS不得不出面冒头，最后前去其所在之处将其杀死或把他收复，就算是完成了一个支线。

这种形式和《GTA5》那种强调单个任务故事性的沙箱世界可谓是大异其趣，也不像是量产化味道严重的“《刺客信条》系列”和“《孤岛惊魂》系列”那么公式化，而是走在了一条很独特的路线上，既不强调支线任务的故事性，却又不让其离解掉主线的连贯性，避免产生这头刚谈完生死大事，回头立刻坐下来一盘昆特牌，或是转头跑去捡破烂的荒谬情况。要如何评判这种就算是沙箱也要是为了主线而沙箱的形式还要看玩家们各自的偏好，但如果要我坦白说一句，我的感觉是理念可取，但是实际制作任务内容时可能得对支线任务的形式再多下一些功夫，不然重复循环一个模式太多，会让玩家容易产生审美疲劳。





剧情总评

说故事是“《黑手党》系列”的强项，很高兴能看到《黑手党Ⅲ》没有丢掉这个传统，甚至在形式上更为精益求精，把一个本质上并不出众的复仇故事，讲出了独特的味道。但是在支线任务的设计上，本作给人的感觉是仍然没有摆脱“讲一个故事”的局限，有了沙箱游戏的形，但是在内涵上则并没有完全跟上脚步。当然，这只是笔者体验了游戏一段时间后的感觉，并不代表着最终游戏的表现，而如果只让我对现阶段的感觉来评分，满分为5分的话，我愿意给出5分，不过不排除会随着游戏时间延长而调低到4分的可能性，一切都要取决对支线任务的进一步深入体验后的感觉。

系统

时代的烙印

随着游戏界近年风潮的变化，做有射击元素的游戏在这个时代变成了一件颇有挑战性的事情。原因无他，能够横向对比的对象太多，一年到头和射击相关的游戏光算3A的都不下10款，就算把类别缩小到TPS上，也起码有个5款左右。在这种情况下，要单靠枪械战斗部分来出彩，其实是一件挺不容易的事情，大多数游戏最多只能做到自成一派，例如《战争机器4》这种偏向硬靠掩体的操作逻辑，和《古墓丽影 崛起》以及《神秘海域4 盗贼末路》这种相对松的自动掩体流派，武器方面大家也是各显神通，但本质上都是那么几把主流武器的变体，例如手枪、突击步枪和霰弹枪等等，最多加几个有自己特色的独特武器等等，变不出什么革命性的新花样。

《黑手党Ⅲ》的战斗系统在紧跟潮流的情况下，也没有太大的改进，走的是稳妥路线。毕竟本质上这就是一款有着怀旧味道的黑帮题材游戏，能够给枪械战斗发挥的空间也没多少，所以最后我体验到的就是一个让人感到熟门熟路的TPS，其核心仍然是利用掩体和敌人周旋，并靠着枪械和爆炸物还有近战搏斗来杀敌制胜。硬要苛求起来，可以说是没什么突破，但实际体验还是蛮不错的，高难度下前期打起来还颇有挑战性。





在此之上，游戏本身对于受创硬直的安排也非常合理，哪怕是用手枪射击，只要打中敌人就可以让对方陷入明显的受创硬直，所以那种快速打对方一枪然后冲过去近身击倒的套路也可以使用，只是后期敌人众多，这么搞有作死的嫌疑而已。

本作在武器系统上更接近《神秘海域》系列"，主角就只能拿一把主武器和一把副武器，所以经常需要通过拾取敌人的枪械来维持自己的火力，战斗时的动感更强，而不是像《GTA5》后期那样化身人形军火库，看谁不爽掏枪就射，甚至自带榴弹炮和RPG，人挡杀人佛挡杀佛。

最后值得一提的还有游戏的近战系统，里面有着点《疯狂麦克斯》的影子，平常可以通过○键连打发动三连击，如果都成功击中敌人就有很大机会让其进入能够被直接处决的状态。但有时候敌人会直接采取近身攻击，或是在格挡住连击后展开反击，这时候及时按下△键就可以发动反击技，当然因为游戏本身不强调近身格斗，所以这反击就不是回打敌人一击，而是干脆可以直接把敌人击倒。

总体而言，虽然本作并没有什么惊为天人的战斗系统革新，但起码可以看出来，制作组在很多流行游戏作品身上吸收到了足够的营养，来让这款作品的战斗变得足够有趣。

真实的界限

在游戏这个娱乐产品类别当中，"真实"这个元素总是被放在了一个很微妙的位置上。一方面，游戏本身肯定是不真实的，哪怕到了"《GT赛车》系列"这种走超拟真路线的作品身上还是有着"游戏性"的影子，毕竟游戏是用来玩的，不能一切照搬现实，但另一方面，恰到好处的真实感又能够给游戏增添额外的代入感，例如《最后生还者》里的搜集日常用品材料制作道具和整个攻关过程中相对稀少的弹药等等。

对于走怀旧路线，没什么幻想元素的《黑手党Ⅲ》来说，真实自然也是一个需要去小心把握的要素。首先它是游戏风格能否得到彻底展现的关键，所以起码在游戏的一些关键元素上，本作是往真实的方向靠拢，例如之前提到的枪械购买是通过呼叫军火运输车来达成，而且还有专人能够取走林肯身上的现金存入秘密金库，以避免在他被敌人杀死时丢失金钱（这点设定和《GTA5》有点像）。





更具备时代感的则是游戏中的警察设定，除了平常街上有警察巡逻，玩家大部分情况下是碰不到这些治安维持者的，而当玩家当街进行犯罪时，也不会突然身上冒出几个通缉的星星然后被警察满街乱追，而是需要先有市民前去固定电话呼叫警察，然后再有巡逻车前往事发地点，最后当警察目击到了玩家之后才会开始追捕。鉴于这个过程比较漫长，只要玩家不傻，一般都来得及跑出警察的通缉区域，所以往往会和那个那个年代的许多罪犯一样，能够一时逍遥法外。

但在对于游戏元素的妥协上，本作也有一些突出的地方，例如暗杀系统就是一个很明显的例子。游戏当中分成了两套AI系统，一般市民使用一套，能够和玩家进行对抗的敌人又是另一套，但两者往往被放在一起，会产生的一种很囧的情况，就是玩家对某个敌人进行暗杀时，附近的市民因为AI系统的设定，哪怕其实根本没有目击暗杀，也被吓得鬼叫一通四处乱跑，而敌人却是倒过来，只要没有目击暗杀，哪怕身边的市民如何高喊救命也巍然不动，固执地坚守自己的位置，会令人感觉特别地出戏。

取舍的权衡

当然，要说游戏系统中在真实和游戏性之间摇摆得最厉害的，依然是林肯和三位头领分配地盘时的对话情况。这个系统本身很有想法，把角色的成长和游戏当中的地盘分配结合了起来，玩家在获取增益的时候必须得仔细考虑自己选择的后果，而不是挑着哪个觉得对自己战斗方式有利就选。而特别有趣的地方在于，玩家可能会遇到在一片地区拿下了两块地盘，然后当时各自分配给了一位头领，结果在玩家完成一个阶段故事后的“方桌”会议上，两人会就此进行争执，紧抓着自己的地盘不放，又想要获得更多，所以都会对林肯发表一番自己的讲话。



到了这个阶段，游戏的演出效果还是蛮不错的，但等玩家开始选择要把地盘给哪一位头领时，又开始变得有点出戏，因为每当玩家把选择界面定在了其中一位头领身上，对方就必须说一句话来当作回应。如果只是三个人各看一遍倒也没什么，但这事情太重要，需要权衡的地方太多，来回查看是肯定的，这时候台词库内容冲突的情况就出现了，前一句回应时某个头领还是摆出一副诚恳哀求的样子，下一回转到他或她身上台词就突然变成了一句杀气十足的威胁，让人感觉自己在和三个精神分裂病人对话。

当然，这终归只是为了照顾游戏层面体验的无奈之举，游戏系统在这一部分的整体体验是非常不错的，需要仔细权衡收益和人际关系的决策过程也做出了应有的味道，相信到时候大家真正玩上本作时，少不了要在这个界面纠结好几回。

系统总评

一款游戏续作，在稀饭我个人看来，最重要的地方就在于找到需要遵循传统的地方，然后在其他地方灌注新思维和新玩法。《黑手党Ⅲ》在这一点上做得非常到位，关乎游戏核心的战斗做到了紧跟时代潮流又有一点自己的特色，而在角色资源分配系统上则进行了大胆的创新，创造出了这个充满了博弈乐趣的地盘分配系统。要说有什么遗憾，就是升级项目相对略少，但考虑到林肯这个越战老兵和帮派分子比起来战斗力已经是高出一截，要是还有太多升级辅助，那就变成了“新波尔多无双”了，所以目前的设计，可以说是恰到好处。要是 5 分是满分，个人可以给出 4 分，少一分与其说是有缺点，倒不如说是期待游戏成品推出时会有更让我眼前一亮的新要素，来让我把分数给得更高一点。



国情

时代是真的变了，换成几年前，一款游戏能够推出繁体中文版就足够让我们心满意足了，但是到了今天，如果一款游戏只有繁体中文版，我们只能认为他们对中国内地市场还不够重视。从这一点来看，《黑手党Ⅲ》还是非常与时俱进，这次在游戏当中同时加入了简体中文版和繁体中文版的字幕。因为咱们杂志毕竟是面对内地玩家，所以我当时也选用了简体中文进行游戏体验，可以说效果是非常不错的，翻译质量有保证，语句畅通，甚至能够把俚语翻译成容易理解的中文句子，也没有看到错字和漏字等低级错误，有时候甚至还会抖抖机灵，用上“有钱任性”这种流行词语。





同时游戏本身的翻译覆盖面也非常负责，虽然不至于把场景当中的元素也汉化掉，但基本上玩家能够碰到的文字都是中文，听到的几乎所有对话都有翻译，包括了角色们在车上时进行的对话，甚至是警用电台呼叫时的对话和一般民众报警时的语音。惟一没有覆盖到的可能就是一般民众在闲聊和目击到犯罪时呼救的台词，但这些内容就有点无关紧要了。但另外一点比较令人在意的是，可能是现场我们玩的版本终究是美版，所以在 PS4 上解锁的奖杯仍然是英文的，当游戏正式发售时，我们玩到的版本应该还是有中文的奖杯 / 成就。

所以在国情上，个人给出的分数是 4 分，留 1 分是因为本作终究没有中文语言。但这个评价只是客观评价，从个人主观来说，这一类强调剧情演出的作品还是英文语言听着最原汁原味，中文配音或许更有诚意，但不一定有更好的效果，所以对稀饭我个人来说，本作的国情评价其实是满分。

结语

严格来说只有 3 天的新奥尔良之旅真是如白马过隙，感觉仿佛刚刚融入这个城市的节奏和氛围，又得遗憾地离开。但这次试玩之旅的确令我感触良多，能够试玩游戏只是其中一部分，更重要的是还是亲身接触了第一线游戏厂商高度专业化的游戏宣传过程，比起国内那种请大家吃个饭去活动照几张相再拿点车马费的所谓宣传活动，感觉似乎是到了另一个次元。第一次真正接触到世界范围的游戏业界，令人眼界大开。希望这个我们曾经一度仰望的真正游戏世界，能够早日降临到我们的身边，也期盼着国内家用机游戏媒体能够有更多的机会，把这种第一手重磅消息，带给大家。



专访《黑手党Ⅲ》制作人Andy Wilson

文 稀饭 美编 NINA

在整个新奥尔良之旅当中，Hanger 13 的几位制作人都是媒体们关注的重点，而作为本作执行制作人的 Andy Wilson 更是忙得分身乏术，光是媒体采访就已经让他无暇他顾，所以当天我们还能够和他约到一次专访已经是万幸。但也因为如此，采访时间并不长，所以许多原本预定要去问的问题最后都只能遗憾地删掉，只留下了几个关键的问题来给他回答，不过相信这些问题里的干货能够让大家满意。废话不多说，赶紧入正题吧！

采访对象

姓名

Andy Wilson

职位

Hanger 13 工作室执行制作人



专访正文

Q：在游戏公布的初期，故事的发生地点一直被直接称为新奥尔良，为什么最后会将其名称改成新波尔多？这个名字有什么特别的含义吗？

Andy Wilson（下文以 Andy 简称）：新波尔多是以新奥尔良为灵感创造出的城市，选择这个名字主要是因为这个词本身非常有法国风格（编注：波尔多为法国港口城市，殖民时代英法等国在美洲建立殖民地时常采用“新+某个祖国城市名称”的方式命名，例如新奥尔良也就是得名于法国中部城市奥尔良），也符合作为原型的新奥尔良过去的历史。

Q：在美国，1968 年发生了很多大事，例如马丁·路德·金的遇刺，那么在本作的主线剧情会涉及或者玩家会参与到现实的历史事件吗？

Andy：1968 年发生的大事件对于美国历史有着巨大的影响，不过在游戏当中这些时间和主要的剧情内容没有太大的关联，因为故事主要讲述的还是林肯的经历。不过对于“《黑手党》系列”——尤其是《黑手党Ⅲ》来说一件最重要的事情就是营造时代感，让玩家觉得自己身处在那么一座城市和那么一个时代当中，所以，举个例子，玩家可以在汽车的电台广播上听到很多



关于那个时代的各种新闻事件，包括马丁·路德·金和罗伯特·肯尼迪两大暗杀事件，都会是构成当时社会大环境的重要因素。

Q：接上一个问题，那么游戏中会不会有一些真实历史存在过的人物在本作中客串登场？

Andy：我们不会把历史人物添加到故事当中，目前所有的角色都是特意专门创造出来的，都是为了林肯本身的故事服务。所以玩家不会在新波尔多当中看到某个历史当中的名人，不过却可以通过谈话听到某些人物被提起，毕竟他们当时的确是人们的话题之一。

Q：为主人公选择了林肯这个名字是有什么特别的原因吗？

Andy：林肯这个名字本身其实没有特别的意思，我们只是选择了一个在那个时代的角色可能会拥有的名字来去创造他，而不是参照了某个历史人物或角色，基本上他就是一个从零开始被我们构筑出来的角色。

Q：也就是说林肯的名字和著名的美国总统亚伯拉罕·林肯的姓氏没有特别的关系是吧？

Andy：是的，和总统本身并没有关系。

Q：在之前公布的情报中，我们知道本作中主角会有三位头领：卡珊德拉、伯克和维托。而在预告片中我们可以看到由于利益分成问题，一旦副官脱离了帮派，玩家必须要亲自去斩草除根。这是否意味着根据头领生存情况的不同，游戏会有多结局的设定？

Andy：是的，游戏有着多结局的设定，而且除此之外根据玩家的某些关键选择的不同，也会有一些不同的剧情情节变化。而且也像是你提到的那样，三位黑道头领和玩家之间的关系会对结局的分支产生影响，如果玩家不刻意去维持平衡，就可能让某个头领背叛玩家从而导致剧情发展产生变化。



Q：在《黑手党Ⅲ》完成制作之后，你们的下一个目标是什么？会是继续开发这个系列，还是尝试挑战新的原创作品？

Andy：就目前工作室的情况来说，我们还没有任何可以公布的新打算，毕竟我们几乎是在打造工作室的同时创造出了一款作品，所以现在谈任何事情都有点为之过早。目前我们会专注于宣传如何为《黑手党Ⅲ》发售后提供优秀的后续服务，包括季票当中包含的各种额外内容。（编注：当时 2K Games 尚未公布季票内容详情，而目前本作的 3 个故事 DLC 和一些外观 DLC 内容已经进行了全面公开）

Q：Hangar 13 是在 2014 年的 12 月成立，工作室的目标是致力打造 3A 级作品，那么你们是如何做到在仅仅不到两年之间就打造出了一款 3A 级作品的？

Andy：鉴于商业机密，我们不能更具体谈整个项目到底进行了多久，但我可以说的是，虽然我们在 2014 年底宣布成立 Hanger 13，但其实早在工作室宣布成立之前我们就在制作这个项目了，只是我们需要等到咱们实际建立了一个工作室，并且确定我们已经有一些拿得出手的内容后，才能够开始正式公布这款作品。所以这就是为什么我们选择 2014 年底宣布工作室成立，但其实我们在之前就已经进行了许多组建的工作了。



Q：根据你们的官网介绍，Hangar 13 的成员来自于五湖四海，能够大概介绍一下大家都是来自于哪些地方，有过什么样的工作背景吗？

Andy：我们的工作室里面有很多来自行业当中的老兵，例如工作室主管和创意总监 Haden Blackman 曾经是卢卡斯艺术工作室非常资深的成员，以执行制作人的身分参与过很多《星球大战》游戏作品的开发，同时我们的艺术总监和设计总监则是来自于 EA，参与过“《死亡空间》系列”的开发。同时除了关键成员，我们团队当中的很多其他成员也是在游戏产业当中浸淫已久，许多是来自于卢卡斯艺术，Irrational Games（《生化奇兵 无限》开发商）也有不少人加入，而我本人则曾经是育碧的员工，也有不少当年认识的同事加入到了工作室当中。所以我们的团队有着很多拥有丰富的经验、来自不同公司并参与过不同项目的成员，但我们的共同点是想要建造出一家全新的工作室，这是非常重要的一点。

同时我们还有一个很大的协作团队，就是 2K 捷克工作室（编注：《黑手党》和《黑手党Ⅱ》的开发商），他们有着一个庞大的程序员团队，还有一些负责开发内容的成员，都是位于捷克共和国。他们帮助我们建立起了 Hanger 13，因此也成为了我们这个工作室的重要组成部分。

Q：本作能不能够继承内容到新的存档当中？

Andy：基本来说当你重新开始一个游戏，你需要重头来过，可以选择不同的关键选项，来体验不同的剧情，但是并不会继承游戏当中的绝大部分内容。当然已经取得的奖杯/成就和收集是能够继承的，无需再拿一遍。

Q：能谈谈萨尔·马尔卡诺这位大反派的家庭吗？似乎游戏预告中对此的介绍并不多，我们只知道他的儿子，那么他的妻子会登场吗？

Andy：事实上萨尔的妻子并不会登场，她已经不在世了。吉奥尔吉则是萨尔的儿子，这一点在剧情中表现得很明显。同时玩家还会碰到这个家族当中的其他成员，例如娄·马尔卡诺，是萨尔的兄弟，负责管理法语区，基本上就是个派对狂。然后家族里还有奥莉维亚·马尔卡诺，是萨尔的小姨子，也在家族中管理着一些事务。同时这个家族中还有汤米，萨尔的另一个兄弟。吉奥尔吉也是家族中的一员，他和萨尔之间的父子关系也是剧情的重点，萨尔做的许多事情其实都是为了自己的儿子作打算，他很看重自己的儿子。同时吉奥尔吉和林肯从挚友变成宿敌也是剧情中的关键。玩家可以通过故事当中大量的任务来去了解马尔卡诺家族，并尝试将这个家族扳倒，这也让玩家能够更为深入地了解到这个家族每一个成员的特点。

Q：那么萨米（编注：黑人帮派的领袖，林肯的养父）和马尔卡诺家族之间是存在着什么样的关系？

Andy：黑人帮派是新波尔多当中为数不少的从属于意大利人黑手党的组织，意大利人统治了整个新波尔多，但其实手下会有非常多不同类型的帮派分子在为他们办事，萨米就是马尔卡诺家族选中的地区代理人，而且他因为欠了意大利人钱而陷入了麻烦，这也是在游戏当中那个血腥之夜中整个帮派被马尔卡诺家族消灭的主要原因，也因此成为了一切故事的开端。所以基本上萨米就是一个替意大利人黑手党卖命的帮派领袖。


■马尔卡诺家族。

特稿 FEATURES

黑帮之城 无法之地
——新奥尔良历险记

法国公司建立的殖民地、曾经被意大利黑帮肆虐的城市和如今美国最具备异域风情的黑人聚居地，新奥尔良有着不同凡响的历史地位和强烈个性。令人难以想象的是，这个城市的名字能够被国人所熟知却只是因为一种根本都算不上当地特产的烧烤肉类方式。作为一名偶然到来的匆匆过客，我原本只期望着能够享受一下当地的美食——最好不要是烤鸡翅和鸡腿，但是当我真正进入这座城市核心的那一刻，便发现属于这座独特城市的魅力，已经远远超出了我的想象。法国风情的铁艺阳台，色彩鲜明却又不艳俗的建筑，优雅与粗犷相融合的城市面貌和随处可闻的爵士音乐，组合出了这座城市的迷人风貌。

然而在核心之处，新奥尔良是危险的，它处处隐藏着爪牙和利齿，将其包裹在神秘的文化氛围当中，哪怕只是短短一瞥，也足以让人战栗不已。但这也正是它的魅力所在，这座城市黑暗的过去化为了它身上一层若隐若现的轻纱，淡化了老旧的伤疤，朦胧了分明的菱角，留下的，则是一个带着梦幻韵味的不夜城。或许迷不住久居之人，却足以让我等过客目眩神迷。

文 稀饭 美编 anubis

美式体验

[港式服务]

前后去了好几趟美国和德国，我算是见识好几种不同的航空公司服务风格，虽然这些服务说起来也是大同小异，无非就是一些细节上有分别，但对比起来的确颇有意思。今年去新奥尔良，我又刷到了一波新的经验值，而体验的来源，则是大名鼎鼎的美国航空（American Airlines，简称 AA），按照维基百科的介绍，是全球运客量最大的航空公司。

不过牛逼吹出去了，等我熟门熟路地到了香港机场查看登机柜台，顿时傻眼。或许在国际上美国航空算是超大型公司，但似乎亚洲航线不是很受待见，柜台竟然被安排在了登机口区的最角落，而且柜台服务人员干脆神隐了，让我一脸懵逼地在柜台前站了半天，才等来一个看起来工龄可能没有满一年的新手妹子。

还好对方虽然看起来面相比较稚嫩，但干活还算利索，因此我最后还是顺利地拿到了登机牌。不过在说到下一段之前必须吐个槽，当年香港可是以服务优秀闻名，没想到这次去香港机场，负责那我行李的工作人员干脆是提大米一样把我的行李箱半拖着拉进行李轨道，箱子的滚轮和金属轨道碰撞的声音简直让我心肝儿直颤，最后把行李箱投入行李轨道传输口时那如同投出保龄球般的潇洒动作更是让我几乎忍不住要破口大骂，要不是我有出差任务在身没空搞什么投诉之类的事情，肯定得跟这工作人员（还是个年轻女孩）算算账。

最后我只能用当年刘德华作为香港服务形象大使时说的一句话作为总结：今时今日，咁嘅服务态度，唔够架！（翻译：今时今日，这样的服务态度，是不足够的）

[美式份量]

等上了飞机，我倒又感觉比较良好了。这次出行乘坐的是播音 797 型的飞机，就算是经济舱空间也算是比较充足，坐着不算累，座位上也是 USB 口和充电插座一应俱全，在手机上下好了小说游戏还带上了小说的我应该能够顺畅无阻地熬过这十几小时的长途飞行。

在说航空服务之前多口提一下，这么多趟航班飞下来，感觉的确是消遣用的娱乐设备应该尽量小而精，能一台设备搞定就不要来两台。我这次算是没完全戒掉喜欢有备无患的习惯，飞行时把 Surface 平板电脑和《猎魔人 3 精灵之血》的实体小说都塞到了飞机座位前的兜里，但最终 Surface 根本没开机，小说倒是读了几章，其余时间光是睡觉和看 iPhone 6 里预存好的电子版小说就轻松渡过，感觉要是自己再往手机里存个一两部电影就完美了。



▲美国航空的娱乐系统在待机时会随机显示一位他们的航空乘务员照片，每个座位都不一样。

说回航班本身，因为本身是美国航空公司的班机，我对于服务特点是有一点预期的，其中一个就是乘务人员应该不可能是清一色年轻漂亮的空姐，这是亚洲地区航空公司的习惯，欧美一般是不会这么搞，而事实也的确如此，负责我这一边的是个服装整洁得体的大妈，估计得有 50 岁左右，肯定没有年轻姑娘赏心悦目，还有点儿摆谱，不过服务态度还是很不错的。

但除此之外，航班的一些地方又出乎意料地缺乏美式风情。最典型的例子就是毯子，我体验过的航班里，大部分飞行毯起码都是能够把身体盖满，部分甚至还有余裕，而这个航班里的飞行毯非常丧心病狂，只能盖住大半身子，而且宽度明显不足，身体两侧盖不严实还漏风！我一个标准体型的亚洲人盖着都觉得憋屈，对很多人高马大的欧美乘客来说这东西岂不是和短浴巾没什么分别？

拜这毯子所赐，我虽然自己带了一件长袖外套给上身保暖，回程的时候还是因为下身保暖不到位，华丽地感冒了，又在半空中飞行时鼻涕直流。还好回程时旁边的哥们突然退机票下机，让我一人独占三个座位，挽回了不少旅程体验。



▲旁边两个位置都是空的，有种莫名的满足感

另外一个比较令人惊讶的地方是，这个航班的飞机餐，竟然是走大而简路线。一般飞机餐每顿我起码能吃到 4–5 种食物，每个都只有一点点，但胜在感觉够丰富够过瘾，美国航空是倒过来，一般就是一个主食配着一个甜品，然后人人有份派一个面包，没啦！单份食物的量其实还是很足的，但为什么我吃着就感觉亏了！

但如果说我要抱怨嘛，这个航班又有一个很让人服气的地方，就是饮料给的量超大，塑料杯子尺寸起码是其他航空公司的一倍，无论叫什么饮料直接先上来一大杯，各种满足，而且杯里还给放冰块。如果你觉得这样还不够过瘾？试试点苏打饮料，例如我许久没喝的 Dr.Pepper，干脆给你一个放着冰的杯子和一整罐饮料，让你自己倒着喝！所以要说饮料这一块，美国航空的确是有点儿美式的霸气的。



▲回程时我改喝姜汁气水，结果也是直接给一罐，一本满足。

[急转直下]

以往去美国，我们一般是自己选择搭乘的飞机航班，因为比较明白自己的需要，所以倒也没碰到什么奇怪事情。这回是 2K Games 直接帮我们购买航班机票，我想人家招待媒体也不是一两天的事情了，自然只能更靠谱，所以当时看行程，对了一下日期和时间看看自己能不能赶得上，没问题就给确认了。严格来说，如果一切顺利，这航班也的确不存在什么意外情况，然而——人算是真不如天算，这里的天指的还不是命数这些玄幻的东西，就是天气不给面子。

因为天气原因和跑道排期的原因，我们的飞机其实已经准时到达了美国达拉斯机场上空，却不得不盘旋着等待降落的命令。当时在飞机上机长还很风趣地跟我们说，既然降落延期了那么转机的航班也会延，所以应该不会影响大家转飞。我瞄了瞄时间安排，原本留给我的转机时间是两小时，考虑到达拉斯机场需要清关——也就是要我领取自己托运的行李然后再进行一次检查，这个时间实在不能算是充裕，如今还碰上降落延误，顿时有种让人坐立不安的焦躁感涌上心头。

不过飞机上播放的入关介绍视频又给我吃了颗定心丸，似乎是因为近年美国采用了 10 年制的签证，入境美国的游客数量众多，所以他们在视频中号称大部分游客只需要通过电子

机器检验签证就可以入境，让稀饭我这个走了四年LA机场检查路线的老司机有点好奇，莫非老美已经自动化到这个地步了？

起码在排入境检查队伍的时候看来，自动化是真的，现场有大量的签证检查机器，每条队伍对应3台机器，处理速度也相当快，而且还有简体中文语言可选，简直周到得不可想象。可是老美哪可能那么容易让我们入境，所以拿完签证检查凭据，才转了个弯，然后我就傻眼了。原来走完流程后还是得人工检查一遍指纹和相貌，而且队伍很长很长很长……

此时时间已经是5点多，离我原本6点登机的时间已经非常接近，而我却离柜台还有整整大半条队伍的距离。期间我起码和三个工作人员提过自己快要登机了，不然会错过班机，而工作人员要不就跟我说在队里乖乖等，要不就跟我说“咱也没办法，这是不可控制情况！”，然后我就只能一边排，一边看着一大堆人从另外一条快速通道插到我们前面去进行人工检查，并绝望地看着手机上的时间一点点地超过登机时间甚至是起飞时间。


■自动检查部分的效率的确很高，队伍前方的屏幕还会显示目前哪个机器空闲，提醒队伍中的人前去使用。


■达拉斯机场占地面积宽广，硬件设施还是很不错的，但是软件设施就……

我以前以为德州民风彪悍是表示他们直来直去急公好义，现在看来这个彪悍是彪悍在事不关己高高挂起上啊……

[漫漫长队]

考虑到德州素以枪支泛滥著称，我纵百般无奈也实在投诉无门，还生怕工作人员突然来句“午时已到”或是丢我个闪光雷然后赏子弹6发，只能乖乖等。现场队伍结构各种古怪，明明我所在的队伍只对应两个窗口，实际上有工作人员办公的只有一个，排队的人员不时被随机调配到其他空闲的窗口处，但总体而言处理速度极其缓慢。最扯的是，队伍这么慢，你们是不是以为是负责检查的工作人员活儿干得很仔细要查你祖宗十八代？并没有。尤其是轮到我的时候，就是验指纹+脱眼镜拍个照，期间工作人员就和我说了两句话，分别是“请看镜头”和“请把四只手指放上扫描器”，这队伍处理挪腾速度极慢的惟一原因就是人太多，而处理窗口就这么一个。


▲排老长一条队伍，就只是为了带着行李出关。


▲等转机又是一条队伍，当时我好奇问了一下，队里的人几乎全部都错过航班了，估计当天对达拉斯机场来说也是灾难般的一天。

而当我终于“验明正身”，脱离苦海时，却发现转机清关这种事情，怎么可能排一次队就搞定！等着我的还有提取行李后的检查队和等待转机换乘航班的队伍，两条的长度都非常令人沮丧，期间我甚至还排错了一次给美国公民特供的行李检查队伍，又白白浪费十几分钟人生。更离谱的是，我以为自己在等待过关检查时花费的时间已经够长了，但我去拿行李的时候却发现自己的行李甚至还没被送到传送带上，又是等了好一会儿。

据实而言，达拉斯机场在那一天在我看来就是一个大大的泥沼，因为突如其来的雨而变得无比松软，人陷进去就不容易逃出来了。对此最好的写照就是，我和这次的战友——来自VGtime的Gino同学在排转机柜台的队去更换已经错过的转机航班登机牌时胜利会师，这时候我们两人相隔大约20人左右，没想到这就成为了（相对而言的）天堂和（真正意义上的）地狱的距离，早了大约10来分钟换到登机牌的我拼死拼活地在机场跑了好一段路，竟然赶上了最后一班前去新奥尔良的班机，而Gino则因为被负责转机的工作人员坑爹，不但最后白赶了一趟明明已经起飞了的航班（就是我坐的那一趟），还被迫在机场过夜……

[午夜之城]

虽然我看似幸运一点，在美国时间8月29日就到达了新奥尔良，但有时候老天爷的安排总是巧得让人看不透。例如我在机场的行李领取处站了半天，充分领略了机场那猛烈的空调，却最后发现竟然没有自己的行李，而同样也托运了行李的Gino当时还拜托我如果看到了他的行李也顺便帮忙拿去酒店，结果也是不见踪迹。联系到我上机前柜台服务员告诉我，行李可能会因为来不及清关重检而无法被送上飞机，一个不祥的预感油然而生：我们的行李不会还被滞留在达拉斯机场吧？

行李领取处的黑人小哥证实了我的猜想，我的行李需要跟随明天第一班从达拉斯飞到新奥尔良的班机送过来，时间会是早上8点……听起来我原本似乎得悲催地在酒店睡一晚然后再打车来机场拿行李，但因为Gino也是随明天的第一班机过来，因此原本要顺路帮他拿行李的我反而变成了


■在行李轨道前又傻站了半天才发现行李可能没跟过来，我感觉自己一整天都在浪费人生。

要拜托他帮忙拿行李，但也省了多跑一趟机场的功夫。塞翁失马，焉知非福啊。

但起码当晚我们俩是幸福不起来了，一个被迫在登机室吹着过度猛烈的空调睡觉，一个是好歹到了酒店但是没有衣服洗换，各自渡过了属于自己的悲催夜晚。

可是那又是一个令我无比怀念的晚上，我似乎选择了一个颇为独特的时间点踏入这个城市，明明夜已深，但人们却似乎并没有变得疲累，而是陷入了某种半醉半醒的状态。载我前往酒店的黑人司机似乎就陷入了某种夜间狂欢的状态，车子开得稳，嘴巴里说的话却很是生猛，在知道我来自中国后，还问我觉得中国哪一位领导人最伟大。我本着对资本主义国家人民口味的照顾，选择了主持改革开放的邓小平。没想到这位从身形看来挺享受美国物质丰富生活的黑人竟然是个深藏不露的共产主义拥护者，对着我一通猛夸毛主席，毫不掩饰对我们创建了新中国的初代领导人的崇拜，一再强调真正的领导人应该能够联合起人民的力量，把国家建设得更为富强，所以现在中国人才都那么有钱（我瞬间感觉自己被排除在中国人之外），而现在美国的两个总统候选人，唉，辣鸡！

我听这位老哥言语中似乎对美利坚没啥归属感，就问他家乡是在哪，果然不出所料，他是尼日利亚人，但是也在美国生活了 18 年。他最近听得最多的却是家乡的人纷纷跑到中国寻找人生的第一桶金，尤其是在我提到自己的老家广州的时候，他竟然还表现得颇为了解。而在驶往酒店的过程当中，他也不时表露出对美国生活的一点明悟，归纳起来就是一句话：American is too much！

这话从字面上理解就是美国人太多了，但这显然不符合事实，所以其实我个人认为他暗指的是“too much”的含义中“太过分”和“过剩”，即美国物质太过丰盛，人们也因为生活压力过低而容易走极端，当然要是继续解读下去还可以提炼出各种丰富的含义，可见这句话到底有多精辟。

或许某种程度上，夜色中的新奥尔良也是“too much”的所表述的对象之一，虽然外面街道已经不见行人，但是酒店大堂的酒吧处却是人声鼎沸，每个人似乎都在尽情享受这个夜晚，浑身酒气脸色酡红的情侣三三两两从我身边勾肩搭背地走过，脚步随着快节奏的爵士乐摇摇晃晃，语言似乎失去了意义，能够传入我耳中的，只有一声声欢笑。



▲黑哥哥曰：我不是针对某一位总统候选人，我是想说你们两位都是辣鸡。

这一刻，我算是勉强认识到了这个城市的本质，它不像是洛杉矶，并非是一座为了生活而存在的城市，更像是一座为了度假和狂欢而存在的午夜之城。



▲午夜时分的酒店正门，看起来颇为幽静，实际上里面热闹得很。

异域风情

[欢愉之屋]

2K Games 为我们准备的酒店房间非常不错，装修是以黑色调为主，但因为采用了大量的木制家具和装潢，给人的感觉并不沉闷，反而带着一抹神秘。但可以看得出来房间的功能还是偏向于度假，例如整个房间的桌子基本上就是一张小圆桌，只能勉强放下我的 Surface 和 Gino 的手提。然后房间里有一个绿色大冰箱，里面存储的饮料和酒数量之丰富简直让人感到目眩，而除此之外，一般酒店都有的迷你吧台在这里变成了一个起码放着 20 款不同酒精饮品的鸡尾酒吧，上面还有教程告诉住客如何去调配鸡尾酒。当然最让我看出不同意味的还是房间浴室里的浴缸，应该是目前我见过深度最夸张的浴缸，放满水后我整个人伸直脚坐进去并背靠浴缸壁，就只能在水面上露出一个脑袋，可以说是目前我遇到过泡得最舒服的酒店浴缸，然而也正因为泡澡空间如此大，我严重怀疑这浴缸是准备给两个人一起用的，正好适合情侣洗鸳鸯浴，噫！

令人觉得很囧的是，证明了我对此想法的却是一本被清洁工人悄悄放在房间桌上的杂志。我当时一看，职业病就犯了，赶紧拿起来翻翻内容看看排版，初步结论是一本介乎于时尚和文艺之间的杂志《hello mr.》，排版非常干净简约却又有格调，然而就是封面上那位裸着上半身的男模总是给我一种和我不是同道中人的感觉，便和 Gino 一起研究了一下到底杂志哪里不太对劲。然后，我突然注意到了杂志封面下方的一行字“about men who date men”（关于与汉子约会的汉子们的故事），顿时就揭晓了杂志的真正面向读者群体。考虑到我和 Gino 都是汉子，又住在一间房，显然被清洁工人误当成同性恋情侣了……



■舒舒服服地泡完一次澡之后的我突然想通了浴缸如此大的原因，瞬间觉得寂寞如雪，此后几天再也没泡过澡……（其实是忙得没空泡啦）



■杂志封面就透着一股让人想要说“Yooooooo！”的感觉。

然而新的谜团随之产生，我俩自问在酒店平常没干什么让人可以误会性取向的事情，房间又是 2K Games 帮我们订的，怎么就能被当成同性恋杂志的潜在读者群体了？

真相却是在我们快要离开时才揭晓，我在等待客房服务送晚餐来时，无意中翻阅房间的日历，发现上面竟然会对每月新奥尔良当地的一些活动进行标注，而 8 月 31 日至 9 月 2 日竟然是新奥尔良最大的同性恋街坊节（Gay Street Fair）举行的日子，也就是说这几天时间里在新奥尔良酒店当中任何两个住在一个房间的男性顾客都有可能是同性恋（女性其实也有可能，不过 Gay 多用于指代男同性恋），而 29 号时因为 Gino 没赶上航班，只有我一个人的床是被睡过的，搞不好被当成我们两人是同床而睡，各种原因综合起来，我们就这么躺着都膝盖中箭了……

因此在回到中国后，我在整理法国区的照片时，只要看到那些被挂在酒吧外面的彩虹旗（代表同性恋群体），就感到膝盖隐隐作痛！



▲在我们第三天吃饭的餐厅对面也挂了一面彩虹旗。

PS：本着让大家开开眼界顺便学习一下别人制作杂志手法的想法，我还把杂志给带回编辑部了，三日月看了几页就惊为天人，还拿着到处晒给其他同事看，所以我想这书最后还是达成了印刷目的？（阴笑）

[艳阳高照]

按照行程安排，我们到达新奥尔良后的第一天——也就是8月30日时间安排是完全自由的，想去哪里看风景都可以，因此我和终于搭乘早上第一班机到达新奥尔良的Gino在整理了一番行装后，开始踏上了探索新奥尔良的第一步。

中国此时是夏季，美国也一样，所以我们每年6月在LA大晒太阳，今年到了新奥尔良也还是继续承受烈日的摧残。不过这边天气似乎更得体一些，并不如洛杉矶干燥，但是走到阴凉处也不会觉得热浪阴魂不散，而且不时有凉风吹来，气温就瞬间变得颇为宜人。

我们所在的街区是中心商业区（CBD），而酒店所在的路上就有一条有轨电车线路，所以我们便把首次参观的路线定为了乘坐有轨电车巡回一下附近的街区。

这一路看下来，新奥尔良和洛杉矶大相径庭的地方就表现得非常明显了，后者其实就是美式风格的代表，建筑一般个性十足，但细节上走的是实用主义，很多地方都显得很粗犷，而新奥尔良或许因为是法殖民地出身，就算是新建筑也可以保留了许多法式风情，繁复华丽的铁艺阳台围栏已经算是标志，但许多建筑本身其实就带着浓浓的欧式风味，对于色彩的运用和房屋的构造方式都透着一股优雅味道。沿途拍下来，美轮美奂的房屋不计其数，让人目不暇给，给我的感觉，更像是德国的科隆，稍微转过一个街角，又是一道风景。

当然，欣赏这种风光不是没代价的，在街头晃荡了一会儿，我们一行人都被热得头昏脑涨，不得不撤退回酒店休养生息。期间我们甚至还抽空小小睡了一觉，没想到或许是因为体力消耗不小，我们竟然一睡就睡到了晚上7点多，差点错过了2K Games当天为我们安排的惟一活动——鸡尾酒音乐派对！



▲艳阳照射之下的法国区风光美如画。


▲电车途径花园街区，里面的美丽建筑数不胜数，但是绿化面积也很惊人，所以在车上往往会被绿树挡住拍摄建筑的好角度，这是难得抓拍到建筑大部分外观的一张。

[爵士派对]

这场爵士乐派对不是什么强制活动，但既然来了新奥尔良，不听听爵士乐岂不是白来了？所以我和Gino一看时间已经不早，立刻动身出发。还好派对其实就在酒店底层的大厅举办，所以倒也不怕迟到。

不过到了现场之后，我感觉还是有点尴尬。派对上有乐队在表演爵士乐，不过并不是我印象中那种以萨克斯管为主的类别，而是加入了许多流行元素的融合爵士乐，电吉他、贝斯、架子鼓和电子琴连同萨克斯管一起上阵，演奏出的乐曲有着强烈的灵魂乐节奏，又带着爵士乐的悠扬和流行乐的灵动，非常奇妙。但是现场是非常纯粹的美式派对，就是几张桌子和大量供应的酒水，还有偶然被服务员放在托盘上拿出来的小食，算得上一应俱全礼数周到，但对于笔者一个从不泡吧的中国人来说，实在是有点难以消受。应酬式地和其他媒体还有2K Games方面负责接待我们的Daniel聊了几句，我基本把时间都花在了欣赏现场表演上。

反倒是在之后吃一顿迟来的晚餐时，我们有幸和《Fami通》编辑以及Hanger 13的制作组成员共同进餐，席间交流了不少对于游戏界彼此的想法，感觉大有收获。（当然老美餐厅的食物份量也一如既往地让我的胃感觉大有收获——或许太大了点，感觉都要撑爆了）进餐期间还听到了一些有趣的内部趣闻，例如Hanger 13的工作人员当中也有不少篮球爱好者，他们经常会在公司内部进行篮球比赛，主要对手自然就是大名鼎鼎的“《NBA2K》系列”的制作组，因为制作组组里都是一些篮球迷，所以技术也非常不错，他们感觉竞技水平和乐趣还是蛮高的。

另外席间谈到的关于欧洲和美国的小费习惯也让我获益良多，因为似乎和我之前的习惯不太一样。按照美国标准，如果你对这顿饭的服务感到满意，那应该给予食物总价的20%作为小费，要是觉得只是一般，那也要给15%，如果觉得不太行，也还是得给10%。而且因为很多地方就算是吃饭也得给消费税，所以一来二去，吃一顿饭的账单价格和实际价格会有蛮大的差距。相比起来，欧洲就要低一些，一般是5%–10%。

最后，当我们回到酒店时，已经是晚上11点多了，街道上又恢复了我昨天来时的宁静，仿佛这个城市也陷入了沉睡之中。但那终究只是错觉，推开酒店大门的一瞬间，酒吧的音乐声伴随着欢声笑语扑面而来，夜，果然还是长着呢。


▲我们到的时候，派对现场人还不多，不过气氛已经被乐队炒起来了。


▲晚餐是先前来到餐厅的2K Games员工推荐的吐司垫素猪肉，上面还有爽口的炸洋葱圈。


▲餐厅的装修格调也非常雅致，感觉整个CBD区的逼格都是老高老高的。

文化洗礼

[杂志之路]

刚到新奥尔良的晚上，2K Games的Daniel除了热情地帮我办理好了房间入住登记，另外还给了我一份极为有用的资料，那就是酒店附近地区景点的地图。在30号的上午等待VGtime的Gino前来汇合时，我左右无事，便抓紧时间研究地图，结果发现第一个抓住我眼球的不是任何景点，而是一条路的名字，那就是"杂志路"（Magazine Street），作为一位杂志编辑，说我心里对这条路不感到好奇那肯定是假的，所以当时在汇合了之后便立刻前去一探究竟。

顾名思义，这条路上应该有很多杂志社或者是报刊亭，然而——并没有！原因说来好笑，这个街道的英文名其实来源于法语当中的"Magasin"（发音和Magazine非常相近），用于指代仓库和枪炮的弹匣，而这条街道又是从新奥尔良的法国区一路顺着城区发展延伸到我们酒店所在的CBD区，所以从当年的命名看来，正确的译法其实应该是"仓库街"。

当然，如今的"仓库街"已经是一条城市中的功能性干道，所以街道上也不再是以仓库为主，成了一条横贯多个街区的宽阔道路。原本我以为30号能够走上一段就算是不枉此行，没想到在31号的早上，我们竟然又随着由2K Games邀请的游行乐队，再次途经了这条道路。至于原因嘛，自然是因为顺路，毕竟我们的目的地——世纪大厅离酒店也不过是15分钟路程，一路看着乐队的精彩演奏一路走，不知不觉我们就到达目的地了。





▲正在前往杂志街。

◀杂志街的路牌，因为我们所在的路段还是属于CBD区域，所以绿化还是搞得相当不错。

[游河轮船]

当我们心满意足地尝试了足足五个小时的《黑手党Ⅲ》后，回到酒店一番休整，就转头奔赴蜿蜒地流经新奥尔良的密西西比河。在河岸边的码头上，停靠着一艘有着迷人名字的古典渡轮——克里奥尔女皇号（Creole Queen），她即将带着我们这些异国的来客在密西西比河上航行，让我们感受河道上的迷人风光。

在《黑手党Ⅲ》中，一艘有着类似结构不过尺寸要大上好几倍的游轮会在故事当中登场，并且成为一个非常重要的场景，具体的游戏内容视频目前在网络上已经有流传，有兴趣的读者们可以自行寻找，这里就不剧透了。而在我们这艘小小的游轮上自然没有那么多是非，有的只是航行于河道上的神清气爽和丰盛美味的食物——新奥尔良竟然也颇为习惯用米饭做主食，自助餐当中提供的咖喱配合上白米饭美味异常，有种不同于东方咖喱的原始风味。

在游轮回航时，为了不让我们感到单调，2K Games甚至还请来了魔术师Simon来为我们进行表演，戏法内容还非常与时俱进，包括了用迷之手法封锁别人的手机解锁密码（这招被老师和家长学了各位童鞋们估计就苦逼了），各种读心术和移形换位轮番上阵，好不精彩。

不过看表演途中我遇到各种蜜汁尴尬，先是被魔术师错认成日本人，各种跟我飙日语，然后因为时差关系，表演看了一半我就开始昏昏欲睡，为了不失礼只好硬撑着，但是后半段根本没法正常理解眼前的一切情况，更别说看懂魔术师在台上演什么了。

所以如今闭眼回想，能够在我脑海中浮现出具体形象的，仍然是密西西比河上那带着一点点燥热的夏日清风，和船尾滚轮那独特的轰鸣声。



▲船上的晚饭采取自助餐形式。



▲整艘船呈长方形，里面还被分出了两个不同的大包间，不过个人认为上层平台的座椅比较有格调，船尾的转轮也非常有意思。



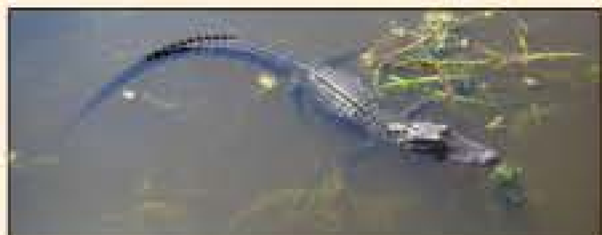
[深入沼泽]

在公布之初，《黑手党Ⅲ》的预告影像当中就呈现了主角林肯·克雷处决一位黑手党成员的过程，而他处决对方的方法非常残忍，就是在杀死对方后将其推入沼泽中，把他的尸体留给早已在附近虎视眈眈的鳄鱼“处理”，让其死无全尸。

事实上，沼泽区是游戏当中颇有份量的一个区域，玩家也的确有机会通过抛尸给鳄鱼的方式来体验沼泽的“魅力”，所以在这最后一天的游览当中，我们被带到了新奥尔良的沼泽区，去看看这里是不是也像游戏中一样，有着危机四伏的自然环境。

前往沼泽区花费了我们半个小时，在这次旅途中算是比较长的一段路了，但的确是物有所值，因为这里可谓是远离尘嚣，有着自身的一套生存环境和文化风貌。例如这里的沼泽巡游售票处后方竟然养着一条小小的短吻鳄和一大一小两只鳄龟！而在售票处后方的杂货店里，竟然还有鳄鱼脑袋的标本。


▲杂货店里摆放方式非常鬼畜的短吻鳄头装饰品。


▲鳄鱼：外卖们，还不快下船来让我吃！

当然我们不是来这里看死物做成的装饰品，而是来欣赏这里的生态，所以很快我们就坐上了一艘有着双引擎的巡游渡轮，深入沼泽内部，寻找大自然的“尸体清道夫”——鳄鱼。不过和游戏当中那凶残的沼泽鳄鱼不一样，在我们途径的大部分沼泽区域中，冒头的都不是那些动辄几米长的沼泽霸主，而是其体型更为较小的近亲——短吻鳄。

短吻鳄能够在较浅的沼泽区域生存，而且长大之后的体型也可以变得非常庞大，不过我们有幸遇到的，都只是体长1米多的小短吻鳄，不但没有那么大的攻击性，而且竟然还被沼泽的看护人员驯养得喜欢吃棉花糖，船长往水里抛投一颗就可以将它们引到船边，迎接闪光灯的洗礼。

除了短吻鳄，沼泽当中还有各种鸟类和蛇类，我们有幸碰上了一只白鹭鸟，而蛇则不幸——或者应该说是幸运地没遇到，毕竟在这个沼泽当中生存的35种蛇类里，起码有6种身上带着致命的毒素。

当然，要说最震撼的地方，还是船长突然放大招，在随船的水箱里直接拿出了一条小短吻鳄！它只有手臂那么长，还算是这个种族里的小宝宝，因此没什么危险性，便被当做观赏物，给船上的乘客们轮流拿在手中，体验一下手握着一只危险生物的感觉。不用说，这种一辈子都不一定碰得上的机会岂可错过，我也抓紧机会体验了一把，还顺便留影了一张！这波值了！


■我捧着这头小鳄鱼，露出了一个广东人遇见全新食材时发自心底的淳朴微笑。（吞口水）

[黑帮之城]

黑手党是新奥尔良的老朋友了，早在1890年代，这里就诞生了美国土地上有可能是最古老的黑手党。在接下来的几十年间，这里因为黑手党而诞生了大量的故事。所以在完成了沼泽之旅之后，我们回到了这座城市的重要发源地之一：法国区。在品尝了著名餐厅“Antoine's”的美食，尤其是这家起源于1840年的老店著名的蛋糕裹雪糕后，我们在一位老手导游的带领下，开始体验这个城市区域的黑手党之旅。

围绕着法国区，存在着许多如今只是酒吧和餐厅，曾经却是黑手党非法活动据点——甚至是总部的建筑。我们参观了曾经被著名的新奥尔良犯罪首脑卡洛斯·马塞罗作为据点的餐厅，聆听了他那传奇的人生，包括据说他就是指使杀手暗杀约翰·肯尼迪的幕后黑手之一。还有法国市场那骇人听闻的妓女连环杀手，在被逮捕前杀死了4个男人，出狱后又再次开始了杀戮甚至一度逃过法律制裁等等。



■把著名甜品端上来招待老爷爷露出一副想要先咬一口的表情，就是这么香！


■切好后每人能够分到一块甜品，蛋糕、雪糕和巧克力酱被一起放进嘴里时那种融合的味道令人难忘。

然而虽然从描述看来，有组织犯罪似乎已经是过去，但事实证明，作为美国黑人人口比例最大的城市之一，犯罪还无法成为这座城市当中的陌生字眼，哪怕是在参观途中人多势众的情况下，稀饭我竟然还差点被当街诈骗。两个年轻的黑人嘴里喊着乱七八糟的日语，似乎是把手持相机和录音笔的我当成了富有的日本游客，竟然无缘无故递过来一个屏幕已经摔得四分五裂但勉强可以运行的三星手机，要我帮他们拍照。日晒加上时差让我一时迷糊，几乎把手机接了过来，要是真接下去，估计就是对方胡搅蛮缠说我按碎了他屏幕并且讨要赔偿的节奏。

还好关键时刻仍然是老司机靠谱，我们的导游一把夺过手机，质问两个黑人想要干什么，又在对方宣称只是

想要我照相的时候转过头认真地问我：你真的想要帮他们照相吗？已经察觉到情况不对的我当然立刻拒绝，两个黑人青年只能一边骂娘一边拿回手机，还对恐怕已经年过六旬的导游出言不逊，而老爷子却是淡然一笑，继续带着我们探寻黑手党的踪迹。恐怕对深入研究了多年黑手党的老爷子来说，这两人的手法连入流都算不上。

这恐怕是我这段充斥着犯罪名词的旅程中，最接近犯罪的时刻。整个法国区透着一股野性的味道，带着古典法式风情的建筑，也无法掩盖其中透着的那股法外之地的劲儿，要知道离我被盯上的那个街角儿条街之外，可就是法国区的警察总局，甚至都没能阻止这两个毛贼捞一笔的欲望。看来犯罪的基因，已经随着源远流长的黑手党文化，渗透到了这个城市的血脉当中。

幸好，这也是我和这座仍然没有摆脱犯罪阴影的城市目前最后的交集了。


■无论是服装还是演出都很有味道的导游老爷子，他当时正在说的台词是：你们这些小 Nigger 的战斗力只有 5！（误）



■当年在新奥尔良出了名混乱，在里面走一圈能完整走出来就算三生有幸的法国市场，制作组也将其做到了《黑手党 Ⅲ》当中。如今这里变成了几家户外咖啡厅。



[踏上归途]

最后一天的活动结束得特别早，5 点左右我们就回到了酒店，准备迎接明天早上 7 点多就起飞的航班，听起来时间似乎还算充足，但在传输完拍下的照片和视频到电脑，吃完 2K Games 的朋友们盛情招待的晚餐并收拾完行李后，我们也只剩不到 3 个小时的睡眠时间。

然而我对此并无怨言，能够跨越半个地球，前往一座我完全无法想象出的城市中，体验一款 3A 级别的优秀游戏，对于国内媒体来说还是说相当新鲜的体验，而我对于能够成为这一崭新变化的见证者，感到无比的荣幸。此刻，我期盼着能够在日后为你们带来更多精彩的试玩和采访内容，更期盼着能够在往后的日子中，通过更多的此类活动，为你们呈现出一个更多姿多彩的游戏世界。

而在此刻，即将告别新奥尔良的时候，我和你们一样，无比渴望着在 10 月到来时，在《黑手党 Ⅲ》中与其"重逢"。

MAFIA

来自新奥尔良的意大利人

新奥尔良——“大快活”下的“日升之屋”

文 三日月 美编 心の永恒

在《黑手党Ⅲ》的预告片中，游戏中担任故事讲述者之一的FBI探员马奎尔曾说过一句话：“他（本作主角林肯.克雷）对这座城市造成的伤害比之前这城市经历过所有飓风和战争加起来还要多。”是的，本作故事发生的地点新波尔多，也就是现实中位于美国路易斯安那州的新奥尔良就是这样一个多灾多难的城市。

建立于1778年的新奥尔良曾经被很多国家统治过：封建时期的法国和西班牙、改名为共和国的法国、美利坚联盟国（美国内战时期）再到现在的美国。而作为美国的主要港口之一，在这座城市为此曾发生了很多战争，而临海洼地的地形也让这座城市在历史上遭遇了多次威力巨大的自然灾害并深受其害。例如2005年登陆新奥尔良的飓风卡特里娜，对这城市所造成的伤害时至今日依然还历历在目。现在约39万的城市人口和当年最高峰的79万人口也是相差甚远。


60年代的新奥尔良。

作为北美洲初期的法国殖民地之一，昵称为“大快活”（Big Easy）的新奥尔良从建立初期就已经走着与其他美国城市完全不同的路线。这座城市的第一批居民几乎全是底层劳动人民：奴隶、淘金客、猎人和妓女。因此这也不难理解为什么这座城市在18世



2017年的狂欢节游行已经开始在宣传了。


■故事最一开始的抢银行剧情就是发生在狂欢节期间。

纪时成为了最夜夜笙歌奢靡腐化的北美殖民地。虽然性质发生了变化，但在几百年后的今天，这种声色犬马的氛围依然能在新奥尔良随处可见。新奥尔良的一些标志性大型节日，例如狂欢节（Mardi Gras）和爵士乐文化节（Jazz & Heritage Festival ）依然每年照常展开从不缺席。

作为位于美国的港口城市，新奥尔良无可避免地成为了一个文化大熔炉。不说别的，就从本作中的“四巨头”就可以看出这点：黑白肤色混血的主角林肯·克雷、爱尔兰人伯克、意大利人维托、海地人卡珊德拉。对于其他文化以及思想的包容也让新奥尔良一直走在了社会运动的前端，除了60年代的黑人民权运动外，新奥尔良对于同性恋的包容也是广为人知。在新奥尔良的历史里从来不缺乏艺术家，而其中的相当一部分，诸如小说家杜鲁门·卡波特（代表作：《冷血》）、爵士乐钢琴家托尼·杰克逊和剧作家田纳西·威廉斯（代表作：《欲望号街车》）就是同性恋。在相对保守的南方，新奥尔良在1991年就通过了反对同性恋歧视的法令，新奥尔良这座城市的包容性可见一斑。

然而歌舞升平的表象下，新奥尔良的腐败却一直存在，可能从这座城市建立的最开始就已经意味着，这座城市的腐败会根深蒂固并一直存在。作为黑人人口比例较大的城市之一，新奥尔良的黑人并没有像他们60年代黑人民权运动的前人那样获得了平等的权力。他们无论是经济还是政治地位都不高。低下的经济和政治地位使得黑人很难接受到和富人平等的教育，久而久之形成了一种恶性循环，虽然《黑手党Ⅲ》的故事发生在20世纪60年代，然而在21世纪的今天，新奥尔良依然没有发生本质上的变化。贫穷的黑人孩子依然为了生存走上了犯罪的道路，就如同预告片中的歌曲《House Of The Rising Sun》（日升之屋）的歌词一样：在新奥尔良有一间屋子，人们都叫它“日升之屋”，很多穷人的孩子都在此毁掉一生。噢上帝，而我就是其中一个。



■《日升之屋》反映了当时乃至现在新奥尔良黑人年轻一辈的真实境况。

美国的黑手党
——新国家里的老油条

本作标题原文中的“Mafia”原是阿拉伯语，意思为庇护所或者避难所。而美国的黑手党们也不称呼自己为“Mafia”，而是称呼自己为“La Cosa Nostra”（意为“我们的事业”）。和现代大部分被约定成俗的称呼一样，“Mafia”一词是媒体对其的一种称呼而已。这词后来甚至还用在了其他一些领域，例如前美国总统约翰·肯尼迪的政治团队就因为有众多爱尔兰裔人员而被成为“Irish Mafia”（直译为爱尔兰黑手党，然而并不是什么犯罪团伙）。在后来的报道中，“Mafia”一词已经成为了国际犯罪组织在美国的统一叫法。

而我们对于“Mafia”的另一种称呼“黑手党”实质上也不太准确。“黑手党”（The Black Hand）实质上同样是来自于意大利，但规模较小的犯罪团伙的统称而已。和“Mafia”一词类似的是，这个称呼同样起源于媒体的报道。

本作的故事背景发生在20世纪60年代，有不少了解本作或者美国黑帮历史的读者想必也知道，这个时期实质上也是美国黑手党从盛转衰的时期。美国黑手党的起源已经无从考究，但首次被媒体揭露却正是在本作故事的发生地点：新奥尔良。在1869年，新奥尔良日报报道了城市内部出现了一些“来自西西里的犯罪团伙”。而黑手党在美国犯下的第一个轰动国内外的案件也是发生在新奥尔良：1890年10月5日，新奥尔良当地的警司David Hennessy怀疑被当地意大利移民用处决的方式谋杀，而该事件的最后结果就是多达11名当地意大利移民被抓并处死。

美国黑手党在20世纪50年代进入了黄金时期，直到60年代开始才由盛转衰。由于缺乏对付有组织犯罪的经验，美国的执法机构在最开始的时候并没有太多对付黑手党的方法。身为犯罪界老油条的黑手党虽然是犯罪团伙，但得益于其内部的规章制度以及其熟练行走于黑白之间的行事风格，直到1970年《反犯罪组织侵蚀合法组织法》（RICO Act）通过为止，美国黑手党在美国的势力一直相当强大，甚至连政府也忌畏三分。

在美国历史里，黑手党甚至和美国政府有过不少的合作。例如在二战中美国情报机关曾委托当时纽约的教父之一，后人称为“现代有组织犯罪之父”的查理·卢西安诺保护当时纽约海岸船只的安全。据闻当年CIA暗杀卡斯特罗的行动中，黑手党也参与其中。而最让人耳熟能详的的大概就是在二战中协助盟军登陆西西里对抗墨索里尼了。这些传闻的真伪无从考证，甚至部分可能只是阴谋论者的臆想，但也从侧面看出黑手党在当时的影响力之大。


▲现实中的黑手党和人们想象中的差不多：一身正装，看起来彬彬有礼。

卡洛斯·马塞洛
——新奥尔良的“小矮人”

说回本作，本作的主角不再是黑手党，黑手党反而变成了主角众人复仇以及对抗的对象。作为本作的最大反派，萨尔·马尔卡诺，在预告片中对倒下主角的“老爹”萨米连补三枪的场景让玩家见识到了他的心狠手辣。作为黑手党在美国的起源地之一，虽然曝光度没有纽约同行那么高，新奥尔良的黑手党依然在美国的黑手党历史里占有一席之位。


▲实话实说，萨尔·马尔卡诺和卡洛斯·马塞洛还是挺像的。

虽然官方并没有明说，但萨尔·马尔卡诺的原型应该就是40年代至70年代统领新奥尔良黑手党的教父，人称“The Little Man”（小矮人）的卡洛斯·马塞洛。出生在法国突尼斯的卡洛斯·马塞洛在他还是个婴儿的时候就和家人一起移居到了位于大洋另一边的美国大陆上的新奥尔良。而卡洛斯在年轻的时候就在法语区里开始了他的犯罪生涯，他带领一个持械抢劫的团伙在新奥尔良周边的小镇行动，当地报纸把他比喻为查尔斯·狄更斯小说《雾都孤儿》中的小偷头目费金。虽然躲过了一次审判，但在第二次审判中，他还是被判抢劫罪并入狱五年。在1938年的时候，他还因为贩卖大麻而被判入狱，然而这次只呆了不足10个月。

虽然当时的卡洛斯还不到30岁，但他的“履历”足够引起其他黑帮大佬们的注意。卡洛斯在出狱后搭上了当时纽约地下赌博业的龙头老大弗兰克·卡斯特罗（Frank Costello），此时的弗兰克需要找一个人帮他打通新奥尔良的地下赌博市场，卡洛斯抓住了这次机会，并成功在新奥尔良建立了属于自己的地盘。

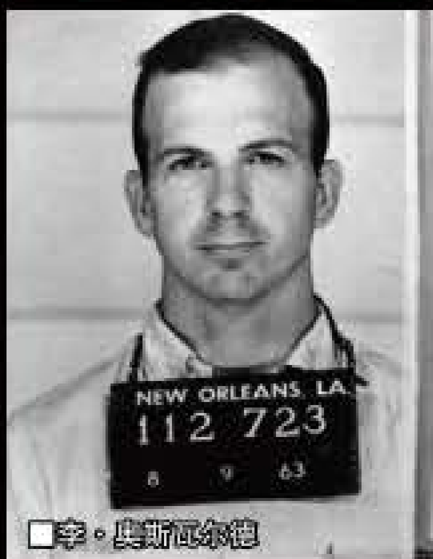
事后证明卡洛斯的确是个犯罪界的人才。只花了不到十年时间，卡洛斯就把其地下赌博事业延伸到了纽约和拉斯维加斯，甚至还把生意延伸到了弗罗里达州的地产业。也就是在这段时间，卡洛斯·马塞洛正式地接任了当时去了墨西哥“扩展事业”的西尔韦斯特罗·卡罗拉（“Silver Dollar Sam” Carolla）成为了新奥尔良黑手党的新教父。

在之后的十几年间，卡洛斯·马塞洛一直在新奥尔良混得风生水起，和游戏中的萨尔·马尔卡诺一样，他几乎掌管了新奥尔良所有的地下产业。不过在1959年的时候，他遇到了其一生中最大的仇敌：约翰·肯尼迪。

当时的约翰·肯尼迪还不是美国总统，而只是一个马萨诸塞州的参议员而已。约翰·肯尼迪联合自己当时还在担任参议院特别委员会首席法律顾问的弟弟罗伯特·肯尼迪一起联手打击有组织犯罪，而卡洛斯正是他们的目标之一，当时的卡洛斯选择行使了自己“第五修正案”的权利，拒绝回答一切有关于自己背景以及行动的问题，这让他暂时免于其难。但就如同前文所说的那样，当进入60年代开始，当时的美国总统，“一生之敌”约翰·肯尼迪和当时的司法部长，“永远的好弟弟”罗伯特·肯尼迪继续加大打击有组织犯罪的力度，他们也再一次把目标对准了卡洛斯。这次卡洛斯就没那么幸运，聪明反被聪明误的卡洛斯被遣送回自己的“出生地”：卡洛斯为方便犯罪行动而伪造的危地马拉。在那里他差点被两个不知名的歹徒杀掉，在身体和自尊心都受到不小的损伤后，他回到了美国。

在接下来的犯罪生涯里，卡洛斯·马塞洛开始用各种方式针对约翰·肯尼迪。曾有潜伏在其组织内部的执法机关卧底在后来的报告指出，卡洛斯曾不止一次在其部下面前扬言要干掉肯尼迪兄弟。是的，就和大部分阴谋论者想的那样，后来官方宣布的凶手李·奥斯瓦尔德（Lee Harvey Oswald）曾在暗杀前在新奥尔良逗留过一段时间，而卡洛斯选上李·奥斯瓦尔德的原因也相当简单：李和当时的苏联有过联系，而由于当时敏感的时代背景，美国执法机构不可能对此进行过于深入的调查。更重要的是，后来李·奥斯瓦尔德还被一个名为杰克·鲁比（Jack Ruby）的人谋杀。杰克·鲁比何许人也？卡洛斯·马塞洛的合伙人之一。也正因如此，虽然这一切听起来挺“阴谋论”的，但实际上当时的联邦调查局还真的请卡洛斯过来“坐下来慢慢谈”。但后来调查还是告一段落，联邦调查局得出结论说“卡洛斯·马塞洛已经金盆洗手了，他现在就只是一个从事西红柿买卖的房地产商人而已。”而即便到现在，依然有不少人认为卡洛斯联合当时的芝加哥黑帮老大萨姆·吉安卡纳（Sam Giancana）计划并执行了这次刺杀行动。

不过抛开这种真假不明的指控不说，卡洛斯·马塞洛还在1960年的美国总统大选中捐赠了50万美元作为竞选经费给当时约翰·肯尼迪的竞争对手理查德·尼克松，虽然最后还是没阻止肯尼迪当上总统，但我们也能看出卡洛斯对于一生之敌的那股执念之大。



■李·奥斯瓦尔德

他后来在1960年在纽约再次被捕，但是他依靠着出色的“庭外手段”和美国“出色”的法律系统，反而最后将了联邦调查局一军，控告当时其中一名探员殴打他的脸部。在漫长的庭审过后，他最后被判入狱两年，而实际上他在监狱呆了不到六个月就拍拍屁股出狱了。但是在1981年的时候，他因贿赂和诈骗等罪名再次被捕，这次他就没那么幸运了，这次直到1989年他才出狱，此时的他已经是一名经历过中风的79岁老人了。

在后人的眼光看来，一名出色的教父能够以高超的外交手段游走于黑白两道之间，并成功管理一个庞大的犯罪帝国，最后像一个成功人士那样安享晚年。如果以这个标准来看的话，卡洛斯·马塞洛无疑是个成功人士。

在人生的最后阶段，他在自己位于梅泰里（路易斯安那州城市）的两层豪宅中，在家人以及护士的陪伴下走完了人生的最后旅程并在1993年3月2日去世。时至今日，他的家族依然在新奥尔良占有一席之位，还持有着当地大部分房地产的拥有权。而与他们相关的都市传说，例如在本作预告片中曾出现过的利用沼泽区的鳄鱼来处决敌人的故事依然在新奥尔良广为流传。值得一提的是，新奥尔良当地一家历史长达70年之久的意大利餐厅Mosca's也是他们的家族产业之一，有兴趣的读者将来去新奥尔良旅游的时候不妨去饱餐一番。

不过从暂时公布的情报看来，鉴于主角林肯·克雷的战斗力，虽然和卡洛斯·马塞洛有诸多相似之处，本作的大反派萨尔·马尔卡诺看来是不能像卡洛斯·马塞洛那样安享晚年了（笑）。

结语

无论从宣传力度还是实际影像来看，《黑手党 III》无疑是今年下半年最令人期待的游戏之一。一如既往有深度的剧情加上系列首次引入的开放世界也让玩家们看到了本作的野心之大，就让我们等待10月7日本作的到来吧。


■弗兰克·卡斯特罗


■约翰·肯尼迪



■位于新奥尔良的Mosca's餐厅。

黄金眼

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 伊达政宗 ■出自《战国BASARA 真田幸村传》 ■Coser 三日月

拳皇14 The King of Fighters XIV

■SNK ■格斗
■2016年8月23日 ■中文版

PS4

- 承接13的出色格斗系统
- 数量繁多的可操作角色
- 国行版同步推出

22

3D化的人物建模的确不尽人意，部分角色“丑化”的现象特别明显。**不过3D化在表现力方面也有独特的优势，本作必杀技的演出堪称历代最强。**系统方面继承了前作的精髓，在保留众多面向高手的对战技巧的同时，也加入了一键连段这种适合初学者的操作方法。中文翻译也十分到位。

眯着眼看，一招一式都是满满的情怀和回忆，绝逼要给满分，结果睁开眼一看那建模，辣眼睛！7分不能更多！隔壁人家《DOA5 LR》也是做不知火舞3D建模，和本作比起来好像超前了两个主机世代。技术不行可以理解，但不行还强行上，那就是态度不行，必须差评。

虽然粗糙的3D建模在游玩了许久之后依旧让人无法适应，不过本作还是很好地还原了系列一直以来的手感，战斗系统之丰富也可以说创下了系列之最。种类众多的必杀技以及为数不少的新角色也为本作带来了不少新鲜感，只是拜托SNK能不能不要再拿大蛇说事了。

战国BASARA 真田幸村传 战国BASARA 真田幸村传

■Capcom ■动作
■2016年8月25日 ■中文版

PS4/PS3

- 高品质的中文化翻译
- 真田幸村的人生旅程
- 全新的战斗系统

20

以真田幸村为主角的本作，故事模式下玩家可使用6名新角色来体验“日本第一兵”的一生。真田和伊达二人的技能均有重新设计，手感相当爽快。**然而游戏的关卡太少，其余40名武将也全部照搬自《战国BASARA4 皇》，挑战模式同样缺乏诚意，值得玩家深入研究的地方几乎没有。**

虽然画面变化并不大，但建模细致程度有所提高。以真田幸村个人传为主线的故事模式完成度非常高，新增武将以及招式重做的真田和伊达的表现都令人满意。只是虽然游戏增加了许多不痛不痒的系统，但除了故事模式以外，游戏的可玩内容实在是太少，着实有“奶粉作”的嫌疑。

如果游戏内容能再多一些，画面再做一些优化，本作依然可以称得上出色。只不过Capcom明显并没有这个打算，尽管制作组已经努力在本作中为玩家带来一些新的内容，却依旧被内容单薄这一缺点所掩盖，也许系列起点太高，对大部分游戏真的都不是一件好事吧。

下载 沉睡的大地 魔法节日 Earthlock: Festival of Magic

推荐度 5.0 /10

XOne
■2016年9月1日
■29.99美元
■Snowcastle Games
■角色扮演

一款传统JRPG的模仿作品，游玩的时候能看到大量经典作品的影子。但是令人无法游戏的糟糕体验，角色定位的高度重叠，大量鸡肋的技能和完全摸不着头脑的伤害公式。最要命的还是细节上处处为难着玩家。而且如此一款简陋的游戏还经常会出现掉帧问题，实在让人无法理解。

下载 最后一站 The Final Station

推荐度 7.0 /10

PS4/XOne
■2016年8月30日
■14.99美元
■tinyBuild Games
■动作

这是一款像素风格的小品佳作，玩家在本作中扮演一位列车员，利用火车穿梭于各个被病毒侵蚀车站以及城市间，期间还需要和丧尸战斗、搜刮物资、生还者和运送阻止这次灾难所需的设备。如何分配有限的资源，让自己以及乘客都能生还下来是本作的主题。



银河战士Prime 联邦战士	Nintendo	主视角射击
3DS メトロイドプライム フェデレーションフォース		日版
2016年8月25日	本地1人，在线2~6人	对应年龄：12岁以上
售价为：5076日元		

任天堂对动作类游戏的把握的确很有一套，虽然本人在此前并未接触过《银河战士》系列"，但也从这部作品中收获到不少的乐趣。且不论它是否达到了系列之前的水准，单就一款FPS来说，玩法多样的任务、节奏尚算爽快的射击操作，还有能适当烧一下脑子的关卡设计，本作至少也能打个及格分。当然本作的短板同样显而易见，过短的流程、种类单一且动作呆板的敌兵、打击感较差等等，又使得本作的分数要打上个大折扣。

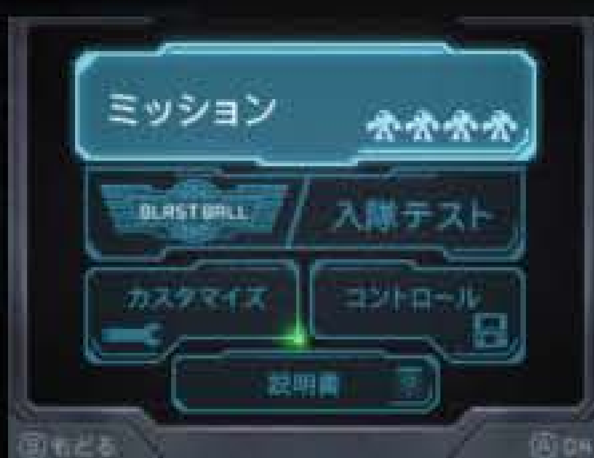
文 三味线 美编 NINA

基础说明

战斗操作

按键	作用
滑杆	移动
方向键	使用台词
A	发射激光（短按）/蓄能激光（长按后松开）/复活同伴（连续按）/特殊动作（长按）
B	跳跃（短按）/飞行（长按）
X	切换特殊道具
Y	使用特殊道具
L	锁定敌人
R	按定可摆动机身移动准星
START	呼出菜单

主菜单



名称	说明
ミッション	任务
BLAST BALL/入队テスト	爆炸球游戏/入队测试
カスタマイズ	编辑装备
コントロール	操作说明
说明书	游戏指南

任务模式

名称	说明
シングルプレイ	单人游玩
ローカルプレイ	与附近的玩家联机游玩
オンラインプレイ	在线联机游玩



单人游玩模式相当于故事模式，玩家只需不停做任务推动剧情就能顺利完成一周目。本作任务数量不算多，但关卡种类十分多样，如歼灭敌人、保护装置、单兵潜入、限时逃脱、运输货物等，虽是一款FPS，却基本囊括了ACT中常见的玩法，使得玩家能持续保持新鲜感。

评分机制

任务设置有评分机制，根据玩家的完成情况，过关后会评出不同的分数，当分数达到一定程度，就能获得每个关卡最多3个金牌，收集金牌能开启全新任务。想要获得好分数，仅仅靠完成任务是不行的，玩家还要尽可能缩短关卡的完成时间，又或者完成复数副目标。

需要说明的是，完成任务后会先有一个过关分数，达成加分条件后，奖励的分数会加算到过关分数中，成为最终的评价分数。

探索



①	生命值，固定为99点，清零时任务失败
②	过关分数，会在执行任务时不停增加
③	武器准星
④	敌人
⑤	道具
⑥	任务目标
⑦	特殊道具栏
⑧	地图，触点地图可向同伴发送位置信息
⑨	台词
⑩	查看芯片
⑪	任务列表
⑫	地图放大与缩小

执行任务的过程中需要不断探索地图、与敌人交战。移动到特定地点，达成系统指示的各个小目标，就能不停推进剧情直至完成关卡。

开门

场地中有着许多门扉，开启的方法各有不同，有些要求普通射击，有些要求蓄力射击、使用特殊钥匙、打倒指定敌人等方式。

特殊动作

探索地图有时需要用到特殊动作，比如靠近显示荧光的机械、放置在场地中的推车、战车、电梯、任务指定的特殊道具等东西时，都会出现特殊动作的按键提示。倘若找不到前进的道路，不妨观察一下四周是否有能使用特殊动作的物品，或许难题就能迎刃而解。

特殊道具



探索地图时破坏场地上的箱子状物品就能获得各种特殊道具，按X键切换特殊道具、按Y键使用道具。

任务完成后尚未使用的特殊道具会存到库中，供下次出击时装备使用。建议平时要多存些特殊道具以备不时之需，比如能冷冻敌人的道具就十分好用，往往能在BOSS战中用以封锁BOSS行动，制造输出机会。

每个特殊道具都有重量，以道具图标右边的点数槽点数为标注。由于玩家能装备的道具有重量限制，因此并不能无限获取和装备。根据情况对道具进行舍取也是攻克难关的关键。

编辑装备



主菜单中选择“カスタマイズ”可编辑装备。

チップ装着：装备各类型的芯片，获得各种有利效果。

メックペイント设定：改变机甲的着装。

メッセージ设定：改变十字键对应的台词。

ボイス设定：改变驾驶员声音。

芯片



芯片能在探索地图时找到，获得后能用以强化机甲，机甲能装备的芯片槽有3个，会随着任务的不断完成而逐一解放。

战斗心得



本作机甲的移动速度实在算不上快，在敌人密集袭来的时候可以说十分无奈，面对需要射击特定地方才能造成伤害的敌人时更是十分难受。好在游戏有个特殊操作可以稍微加快速度：滑杆往左右推动+短按B键。这个动作能让机甲快速侧移，对于闪躲攻击和寻找敌人弱点都十分有用。

爆炸球游戏

在主菜单中选BLAST BALL/入队テスト→BLAST BALL就能游玩这个创意小游戏。

游戏类型为最多3人对3人的类足球竞技游戏，玩法十分简单，只需射击金属球，将其推进对手队伍的龙门即可，哪队最先进3球，又或者在时间结束时哪一队的进球多，哪队就获胜。需要说明的是，在比赛过程中，被球碰到或者受到攻击都会削减生命值，当然这同样也适用于对手，因此先击破对手再射球也是一种战术哦。生命值归零的玩家会重新复活在场地中，不过在此期间就有可能因为人手不够而被大破龙门，因此还是要尽可能避免死亡。



比赛完结后玩家能在结果画面中确认成绩，选择“リマッチ”可以重赛，选“やめる”则退出比赛。

另外，爆炸球游戏支持最多6人联机，有条件的玩家不妨叫上好友一起游玩，共同体验多人竞技的乐趣。

游戏道具

在比赛中射击一定次数时场中就会出现道具，取得道具后按Y键使用，道具分三种标记以区分效果。

蓝色盾牌：使用后不会受到激光或者金属球的伤害，并且不受绿色箭头道具的影响。

黄色闪电：使用后提升激光威力、激光能量回复速度、机甲移动速度。

绿色箭头：使用后对手全员弹出机甲。

特殊金属球

每次进球后场地都会放出新球，其中有些是特殊的金属球，具有特殊效果，为比赛增加更多变数和乐趣。

一周目任务攻略

m01

本关的要点可概括为：

1. 调查发出荧光的机械可开启大门，其中第一扇大门对应的机械就在门旁，而第二扇大门对应的机械则需要先借助建筑上层的滑丝抵达对面才能发现。

2. 个别门扉需要站在门前的白色装置上才能开启。

3. 终点处触发BOSS战：并无难点，拉开距离攻击即可轻松获胜。

4. 完成任务后飞船会放下回收装置，站在装置前长按A键即可离开，这也是后面大部分任务在完成后离开的方法。





m02

本关很多地方都需要射击特殊装置，待其弹出金属球后，将球推至指定的坑中，才能开启道路。如果蓄力激光后再射击球的底部，就能使其弹跳而起，跃上有台阶的地方。下面列出过关的要点：

1. 途中某个地方有环形下坡路，射出的球会滚得飞快，玩家需要利用跳跃装置更早来到下方，用射击阻止球滚向悬崖。

2. 有一扇需要推好四个球才开启的门，球分别在四个方向，**方向1**：需要躲过伸缩的龙头；**方向2**：需要射击球底部越过几个台阶；**方向3**：需要推球过没有围栏的窄道；**方向4**：有个左右移动的龙头装置，需要把握时机让龙头接住弹出的球，将球射到坑附近。

3. 终点处的装置需要放置路上捡到的特殊金属球，否则无法过关。

m03

本关的要点可概括为：

1. 路上的某些障碍物、残破的门扉等，都可以使用蓄能后的激光射破。

2. 标注着黄色巨型钥匙的门扉，需要先找到钥匙，再对门按Y键发射钥匙才能开门。

3. 途中需要在一个封闭场地中击破指定装置：装置血量很多，只有攻击其发光点才能造成伤害。当警报响起时，地面会浮起毒液，可以跳上附近的站台躲避。

4. 破坏装置后需要在规定时间内逃离基地。

m04

目标是将4只巨兽困在场地内设置好的牢笼里。作死靠近巨兽就可以引其前往牢笼，射击牢笼上的绿色圆点可以打开牢笼，经过数秒牢笼会自动关上，在这短暂的时间内将巨兽引进去，再在关笼之前逃出即可。

m05

本关的要点可概括为：

1. 射击站台下方的绿色圆点可以凭空制造出通往远处的桥梁。

2. 投射装置能击破大门前的障碍物。

3. 途中会触发一场BOSS战：BOSS会瞬移，玩家可以利用站台上的投射装置攻击BOSS，很快就能击破。

4. 抵达终点看完剧情后，原路返回，在指定地点离开遗迹完成任务。

m06

本关的要点可概括为：

1. 在指定地方跳出装甲，驾驶员可通过附近橙色光网的缝隙继续前进。

3. 途中遇见的巨型敌兵攻击力很高，无法扛过两击，要尽量躲避。

4. 注意不要掉进绿色的水中，一旦落水任务即刻失败。

5. 在限定时间内逃出，在最后的地点清扫一波较多的杂兵后方可离开完成任务。

m07

一直走就会触发BOSS战，BOSS是条水龙（蛇？）。要先用蓄力后的激光打掉它外壳才能对其造成伤害。BOSS中途会分身成两条，打掉一定的血量又会变回满血的一条，此时它会经常对玩家施展冲撞攻击，有时还会张开大嘴，若半血以下时被它咬住，必然被秒。此外还要注意BOSS会压住站台使其倾斜，玩家掉进水里也是会掉血的。

m08

任务要求是启动地图上任意6个装置，启动方法为蓄力后射击装置中上下移动的蓝色光球。注意中途会有敌人来袭，敌人的攻击会对装置造成破坏，若被破坏一定数量的装置，任务就算失败，时间并不充裕。

m09

将起始地中的一台车推至地图最上方的指定处。推车方法是靠近车按住A键，推滑杆移动。路上会时不时袭来暴风，为了防止车被破坏，可将车推至路上的小房间，等暴风过后再继续前进。另外，射击路牌一样的装置可改变车轨。

m10

目标是摧毁4艘运输船，战斗地点固定，只需不停击杀敌兵，等待飞船出来即可。门口处会时不时出现装有补血道具的箱子，不要忘了拿。摧毁4艘船后还会出现一艘大船，将大船摧毁就能完成任务了。

m11

本关只需注意调查路上的电脑便能一路前进抵达终点，在终点处触发保护装置的任务。由于装置血量较少，敌人数量多、行动速度快，且只盯着装置攻击，必要时要砸药瓶为装置补血。

m12

开场就是BOSS战。首先将BOSS四肢的关节部位击破，BOSS倒地后往它嘴里攻击，如此重复这个步骤。BOSS的身体会释放毒气，嘴巴会往前方扫射激光，要时刻注意走位。

m13

在地图上方启动装置会射出3个小球，小球往不同方向离开，玩家要做的就是找到小球，将其带到地图下方安放到装置上。难点是小球会逃跑，使用麻痹效果的射击能暂时封锁它的行动，另外还要攻击路上的敌人，对节奏的把握要求比较高。





m14

一路前进直到触发 BOSS 战。BOSS 是熔浆中的一颗球，并且有好几个阶段，每打完一个阶段它都会满血复活，基本打法为先击破外壳再射击其内在的核心。球两侧的触手会发射石头或熔岩等物体进行攻击，建议优先解决触手。球自身还会震荡出熔岩地波，最好保持一定的距离方便闪躲。另外，球在最后阶段会上地面攻击玩家。

m15

开头在广场区域击退一波敌兵后，驾驶广场里的战车一路前行，路上会冒出许多敌兵，其攻击会对战车造成伤害，若战车血量较低可以跳出战车，对它使用药瓶补血。抵达终点后击退最后一波敌兵即可完成任务。

m16

首先启动发球装置放出金属球，通过射击将金属球推到前方的发射器上，发射器就会射球攻击敌人的巨大战舰。发射器旁边有跳跃台，站在上面能迅速回到发球装置处，要多多利用。本关难点在于发射器前只有一条小小的无围栏通路，一不小心就会将金属球射往两侧掉下深渊，期间还要闪躲空中敌人的攻击，对玩家操作要求较高。

m17

本关前期思路就是打完一层的敌人，坐电梯前往下一层。启动中途红色房间的装置后，会出现一些绿色水母状的敌兵，时间也开始倒数，需要快速返回飞船处。注意路上不要和水母敌人纠缠以免浪费时间，一路乘电梯回到地上的飞船处即可完成任务。

m18

完成条件是守护巨大站台一定时间，玩家需要在站台上清扫四周不停涌出奔来的敌兵，其中有些敌兵体积小，经常群体聚集而出现，建议使用蓄能后的激光一发带走。战斗过程中要注意站台的血量，少血时要跳下站台为站台补血。

站台下方布满毒液，尽量不要掉下去，万一掉下去也不要慌，可以通过反复跳跃来减少受毒时间，再利用跳跃台返回站台即可。

m19

第一个封闭场所中玩家可先射断阻碍视线和攻击的冰柱，再清扫敌兵，并无难度。第二个封闭场所都是比较强悍的精英敌兵，注意血量和走位，多使用蓄能激光进行攻击。

继续前进会见到一扇需要钥匙的门，钥匙就在门一侧的天花板上，可射击使其掉下来。

来到第三个封闭场所，敌人的火力比较猛，建议躲在入口处附近进行攻击，利用障碍物遮挡炮火。清完敌人后出到外面的冰天雪地，也就是第四个封闭场所。该场所中途会出来两只精英敌兵，血量比一般的杂兵要多许多，并且只有攻击其核心部位才能造成伤害。

继续前进来到第五个封闭场所，触发 BOSS 战。BOSS 是一只大狒狒，行动速度不快，只要拉开距离就能不停对它输出。场地会出现一些使用翻滚攻击、还会缠人身体的杂兵，甚是烦人，可以优先解决，当然擅长走位的玩家也可忽略他们，专心干 BOSS。

m20

任务开始只能操作脆弱的驾驶员，经过布满滚动巨球的路段才能重新坐上机甲。本关地形十分狭隘，见到空中的敌兵建议优先击落。关卡后期会遇到能瞬移的精英敌兵，可以先用冷冻的特殊道具封住它行动再击破。抵达终点后需要击破巨型装置，只有击中其核心才能造成伤害，装置核心会上下浮动，地面上也有不少难缠的敌兵，但总体难度不高。

m21

来到本关第一个封闭场所，中间出现条形状精英机械。机械每次旋转过后都会露出炮台，由于炮台发射需要准备时间，玩家可以先蓄能激光射攻击一次炮台，再利用炮台之间的缝隙躲避。注意，只有击中内在带有粉色子弹的炮台才能破坏机械。机械共有 4 个阶段，将所有炮台摧毁一次就算完成一个阶段。没有炮台的机械会发射 360 度扫射激光，可跳跃闪躲。

破坏机械后继续前进又需要破坏巨型装置，该装置与 m20 中的一样，不难击破。

m22

作为最终任务，本关敌兵个个都是血牛，整体战斗力也较高，关卡没什么谜题，全看玩家操作，一鼓作气杀敌奋进即可。

路上触发 BOSS 战，同时也是最后一场 BOSS 战。

BOSS 是一颗巨球，攻击球内核心才能对其造成伤害。注意，BOSS 会突然加速冲撞，有时还会放出危险的蓝色小球，必须立马清理。BOSS 爬墙的时候正是攻击它核心的大好机会！

胜利后继续前进，来到一个环形的封闭空间，在击破中央的试管后，敌兵开始大量涌出，清理完杂兵后走出封闭空间，前往地图标注的地点，在路上触发剧情，任务自动完成，一周目结束。



作为新启动的“列传系列”计划第一作，《战国 BASARA 真田幸村传》的表现说实话并不能令粉丝们满意。尽管有着全新的系统和数位新角色的加入，但战场数量太少，剧情部分也有些牵强附会，除新增的几位武将外，其余 40 名可用武将全部都是直接从《战国 BASARA4 皇》里原封不动搬过来的……也难怪会被玩家们调侃成是“奶粉作”了。由衷地希望 Capcom 不要再继续消耗这个品牌的影响力，与其借什么大河剧的东风出这种缺乏诚意的作品，倒不如好好沉淀几年做部良心续作啊！

文 八重樱　美编 心の永恒

战国BASARA 真田幸村传	Capcom	动作
多机种 战国BASARA 真田幸村传		日版
2016年8月25日	本地1人	对应玩家年龄：12岁以上
售价为PS4/PS3：6990日元		



操作说明

按键（PS4版）	作用
左摇杆	移动/连按两次后冲刺
右摇杆	转换视角
R3	视角复位
□	通常技
△	固有技
○	BASARA技
×	跳跃
L1	防御/反弹/受身
L1+左摇杆	识破敌人攻击
L2	切换其他武将
R1	固有技
R2	固有奥义
L1+R1	发动武心传心
OPTIONS	挑衅
触控板	暂停/跳过剧情

系统说明

武心系统

武心系统是本作新增加的一个战斗系统。在画面左下角角色头像旁边可以看到一个蓝色圆圈，这就是武心槽。

武心槽最高可蓄满 6 段。只要满足一定的阶段就可以发动相应的技能，可发动的技能是由武将当前所装备的形态来决定的。

因为武心关乎到各种辅助能力的发动，所以玩家在战斗中应着重于收集武心。收集武心的方法有以下几种：



1. 打倒蓝色血槽的敌人。
2. 打倒武集屋。
3. 破坏蓝色的宝箱。
4. 在敌人攻击时发动反弹或是闪避。
5. 发动“武心传心”后在效果持续时间内打掉敌人。
6. 剑剧胜利后可获得大量武心。
7. 连击数超过 200 以后，每增加 100 都会获得一定量的武心。

在战场上，破坏豪华玉手箱可以获得“传心玉”（蓝色光球），之后按下 L1+R1 就可以发动“武心传心”模式。该模式下全部敌人的血槽都会变成蓝色，此时打倒他们就可以入手大量武心。这也是收集武心的主要手段之一。

另外在“三途川”难度和“真田试炼”模式下，角色受到攻击是会减少“武心”的，当“武心槽”的段数下降时相应的能力也会受到影响。

六丸挑战



虹色挑战

在故事模式的战场上有时会看到挥舞着彩虹色扇子的杂兵，攻击他就会开启“虹色挑战”。大体来说“虹色挑战”都不算很难，而且挑战成功后就可以入手大量的文钱，走过路过不要错过。具体“虹色挑战”NPC所在的位置以及达成条件会在下文的流程攻略中加以说明。不过并不是全部战场都有“虹色挑战”，第四、第六、第七章是没有“虹色挑战”的。

装备形态



模式说明

◆**真田幸村之生涯**：故事模式，一共有11章(序章+10个本章)。第一遍通关时只能使用关卡指定武将，通关一遍后就可以使用任意武将了。

◆**前谈秘话**：随故事模式的推进而逐步解锁，一共13关。只能使用指定武将挑战。

◆**真田试炼**：通关故事模式之后解锁的挑战模式，一共60关，由杂兵战+敌武将战混合组成。

基本规则如下：

1. 打倒全部敌人后才能进入下一关。

2. 武将的体力、BASARA槽、武心槽、传心玉取得情况、残存时间都将被继承到下一场战斗中。

3. 受到敌人攻击时武心会减少。

4. 体力为零或时间为零时就算挑战失败。

5. 打通当前关卡会追加一定量的时间。第1战追加25秒，第2战到第25战追加30秒，之后每战追加60秒。

6. 每关还有“追加试炼”的条件，达成的话可获得更多报酬。“追加试炼”的要求会显示在屏幕的右上方。

玩家们可以选择顺手的武将来挑战“真田试炼”，形态推荐装备红色的“击”形态并将其升满级。该形态满级后，只要武心在LV3以上，每击倒一名敌人攻击力就+8，后期伤害会相当可观。

◆**资料库**：可以查看剧情部分的对话、各种剧情影像，还有“六丸挑战”的完成情况。

武将技能说明



战斗风格

固有技		
直来直往	长按□	将两柄枪合并在一起使尽全力向前方突刺。攻击后会出现“天羽”时机，继续入力可派生出以枪为轴高速旋转的技能。
喷天	△	旋转双枪将面前的敌人挑空，长按按键会追加飞踹的动作，可作为“天羽”的触发点灵活使用。
天羽	方向键+△	一边使出斩击一边在空中冲刺，冲刺时身上会发光，此时按下按键可触发派生技能。
闪风	R1	旋转击飞周围敌人。长按按键时会站在一名敌人身上，之后松开按键就可以攻击到前方很长距离内的敌人。
烈火炎	L1+△	正前方的高速连续突刺，连打按键可增加攻击次数。在空中发动时转动左摇杆可以控制方向。
固有奥义		
风林火山	R2	挥舞燃烧着火焰的拳头，向前方释放连续攻击。



战斗风格

固有技		
Mad Drive	长按□	旋转斩击后放出冲击波，接在通常技后面使用可进入“失控”状态。
DeadlyCross	△	在正前方用武器画出十字将敌人挑空，长按按键会再追加一次十字，再将敌人叩向地面。
Magnum Dunk	方向键+△	卷起周围敌人并冲刺，再敲击地面。长按按键的话可发动超长距离的冲刺，可作为赶路技能使用。
Kill Shake	R1	于空中旋转制造出龙卷风攻击下方敌人，长按按键时攻击范围增加。
Groundo Dragon	L1+△	在地面上放出六道闪电，将敌人拉至自己面前。长按时可追加攻击。
固有奥义		
Heart Bolt	R2	前方落下多个雷，随后伊达会沿着落雷的路线发动连续高速斩击。这个技能发动前有个蓄力时间，破绽较大。

弁丸（べんまる）

战斗风格

固有技		
紅蹴	长按□	将枪插在地上使出回旋踢。连打□键可增加攻击次数。攻击后闪光瞬间可发动派生技。
六层跳跃	△	跳起后前冲的技能。起跳时会有闪光，可发动派生技。
灯突	R1	向前方的连续突刺。连打□键可增加攻击次数。最后会有一脚踹飞动作，此时可派生出新技能。
弁陀螺	L1+△	将敌人挑空的二连击，第二下攻击会有闪光，可发动派生技。



战斗风格

固有技		
暴君	长按□	可接在通常技之后使用，能立刻进入“血气”状态。
龙头	△	向前方跳跃并发动突刺。长按按键能发动派生攻击。
乱尾	R1	左右挥舞木刀攻击面前敌人，长按按键可增加攻击次数。
逆鳞	L1+△	窜到敌人背后将其踹飞，长按按键可发动追击。



战斗风格

固有技		
隐身喜兵卫	长按□	按住按键后真田昌幸就会躲进帽子里。此时推动左摇杆可控制帽子移动一段时间，松开按键真田昌幸就会突然出现并攻击周围敌人。
飞旋陀螺	△	跳到空中旋转踢飞周围敌人，可在空中发动。
登台亮相	方向键+△	向前方投掷短枪，命中敌人后会瞬移至敌人面前，长按按键可增加短枪数量。
大入钱	R1	射出数柄短枪将前方的敌人卷入其中，长按按键能控制短枪移动的方向。
种种颠覆	L1+△	将敌人吸入帽子中再吐到自己面前，长按时能控制帽子的移动轨迹。
固有奥义		
奇术・真田布兵队	R2	召唤出两个布制士兵跟随真田昌幸一起行动。发动固有技时，士兵的技能也会一并强化。



战斗风格

固有技		
武噬	长按□	横扫并抓住前方敌人。继续长按可直接将敌人投出。也可以在抓敌的状态下长按其他固有技按键发动派生技。
刻牙	△	突刺后将敌人打浮空。长按按键发动派生技，追加左右敲击的效果。抓敌状态下也可长按其他固有技按键发动派生技。

固有技		
兎狩里	方向键+△	用膝盖猛地攻击前方敌人，长按按键会发动抓敌并打向地面的派生技。抓敌状态下也可长按其他固有技按键发动派生技。
兽央芯	R1	将周围敌人席卷过来并砸向地面的技能。抓敌状态下也可长按其他固有技按键发动派生技。
蜜登	L1+△	爬上梯枪后再往下攻击，长按按键会衍生出抓敌技。抓敌状态下也可长按其他固有技按键发动派生技。
固有奥义		
炼狮子	R2	从梯枪喷出金色碎片令武器得到暂时的强化。抓敌状态下也可长按其他固有技按键发动派生技。

故事模式战场攻略

第一章 苍红之魂的萌芽

■表・六丸挑战

发动武心传心
打倒 5 名民间武士首领
达成 FEVER
成功反弹梵天丸的攻击
以婆娑罗技同时打倒 10 名敌人
通关第一章

■里・六丸挑战

■虹色挑战

场所	目标
达成击倒敌兵200人的目标后就会出现在前方	一分钟内击败200名敌人
临近终点前左侧的拐弯处	成功识破1次敌人的攻击



第二章 武田毁灭～天目山之战～

■表・六丸挑战



■里・六丸挑战

使武心成长为六心状态
达成 5000Hits
成功反弹 20 次攻击
成功识破德川家康的攻击 7 次
以反弹攻击打倒织田信长
不曾受到任何明智光秀造成的伤害便将之打倒



■虹色挑战

场所	目标
开始战斗后右侧的高台上	1分钟内达成500Hits。
第2张地图下方的斜坡小路尽头	1分钟内识破2次敌人的攻击。
第3张地图左侧的拐角处	1分钟内打倒200名敌人。



■特别说明

・5000 连击的里・六丸挑战其实不难达成，因为有个令牌是要求打倒 300 敌兵的。如果怕连击数上不去的话也可以装备上加连击的“形态”。

第三章 六文钱诞生

■表・六丸挑战

达成 FEVER
打倒 5 名假永乐通宝兵
获得 1000 文钱
以婆娑罗技打倒风魔小次郎
在武心传心状态下打倒永乐通宝兵
通过第三章

■里・六丸挑战

■虹色挑战

场所	目标
起始地点的身后	1分钟内成功反弹2次攻击。
第3个场景，左侧的木制平台上	1分钟内消灭50个忍者，觉得有难度的话可以发动武心传心和BASARA技解决。
下一个场景，左侧靠近墙壁的高台上	25秒内不受到敌人攻击。可以靠BASARA技或浮空类技能削减时间，这个场景如果直接走场中间的话就会触发与风魔的战斗，所以应一开始贴着墙边走。

■特别说明

・假的永乐通宝兵可以从身后背的旗子分辨出(旗子是个圆洞,不是铜钱)。
・风魔小次郎会分裂出 2 个分身,无论是用 BASARA 技打倒哪一个都算完成“表・六丸挑战”。
・“在武心传心状态下打倒永乐通宝兵”这个挑战是包括最后的 BOSS 北条氏政的。

第四章 第一次上田之战 德川来袭

■表・六丸挑战

■里・六丸挑战

使武心成长为六心状态
达成 2000Hits
策马时完全不减速获得“极”评价
策马时破坏所有的藤箱
成功反弹 20 次攻击
在本门桥耐力值高于 60% 的状态下通过第四章



■特别说明

・策马这个迷你游戏,只要确保少撞上障碍物的话,拿到“优”评价并不难。但在后半程想要在加速的前提下完全回避障碍物则需要玩家多多挑战尝试了。这是相当有难点的一个“里・六丸挑战”。

第五章 小田原之役 洁白的重逢

■表・六丸挑战

达成 SUPER FEVER
打倒 25 名骑马兵
在打倒石田三成之前先打倒丰臣秀吉
以婆娑罗技打倒后藤又兵卫
在武心传心状态下打倒 20 人
通过第五章



■里・六丸挑战



■虹色挑战

场所	目标
第一张地图，左侧中间的那个四角区域内	1分钟内达成500Hits。这里都是炸弹兵，保险起见直接放个BASARA技就能搞定。
第二张地图，起始点往下的那条小路	1分钟内识破敌人攻击3次。
第二张地图，左侧那条往下的狭长小路尽头	1分钟内打倒200个敌人。

第六章 第二次上田之战 迈向关原的路

■表・六丸挑战



■里・六丸挑战

使武心成长为六心状态
达成 SUPER FEVER 5 次
在手里剑防御获得超过 900 功
成功反弹黑田官兵卫的攻击 5 次
在黑田官兵卫于地面登场后 1 分钟内将之打倒
在入侵真田井的敌人不超过 5 人的状态下通过第六章

■特别说明

・“在手里剑防御获得超过 900 功”这个要求较高,尽量不要有任何遗漏的杂兵,炸弹留着救急用。

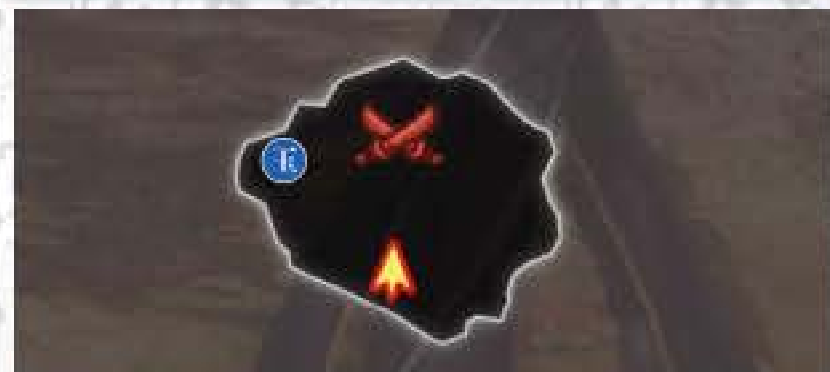
・“在入侵真田井的敌人不超过 5 人的状态下通过第六章”同样是很有难度的一个挑战,建议游戏难度选择“普通”,并且给武将装备上强化战斗力的形态,尽可能地清理掉地图上出现的杂兵,其他挑战就不要管了,专注于完成这个。如果前期就漏掉了 2 个以上的敌人,建议重新来过。

第七章 幽禁九度山

■表・六丸挑战

■里・六丸挑战

使武心成长为六心状态
成功反弹老虎的攻击 5 次
在武心传心状态下打倒武田信玄和真田昌幸
成功识破真田昌幸的真田布兵的攻击 5 次
识破并闪避真田昌幸丢出的短枪 5 次
成功反弹武田信玄的攻击 5 次



第八章

■表・六丸挑战

■里・六丸挑战

使武心成长为六心状态
以真田丸 SHOT 同时打倒超过 20 名敌武将和敌兵
滑翔时不曾撞到任何障碍物获得“极”评价
在后藤又兵卫登场后 1 分钟内将之打倒
不使用真田丸 SHOT 便击倒本多忠胜
在剑剧中赢过本多忠胜

■虹色挑战

场所	目标
地图左上角的狭长通路，需先用炮弹破坏掉齿轮	1分钟内达成500Hits。
后藤又兵卫出现后在地图中央	1分钟内击倒200个敌人。利用真田丸可以快速解决战斗。
滑翔迷你游戏结束后在地图中央	1分钟内反弹敌人攻击3次。



■特别说明

·“以真田丸 SHOT 同时打倒超过 20 名敌武将和敌兵”这个挑战可以在打后藤又兵卫时一并完成。

·“在剑剧中赢过本多忠胜”这个挑战，触发剑剧的前提是用通常技攻击本多忠胜，同时建议装备上红色“坚”形态，并将该形态升至满级。与本多的剑剧会在发动 3 套完整通常技之后出现，介于 BOSS 后两条血槽都会爆气，打起来比较辛苦，所以应在一开战时就触发剑剧更容易获胜。

第九章 大阪夏之阵・苍红的邂逅

■表・六丸挑战

打倒长曾我部元亲和毛利元就各一次
以婆娑罗技打倒后藤又兵卫
以挑衅同时激怒 10 个人
打倒 5 名忍者
发动 3 次武心传心
通过第九章

■里・六丸挑战



■虹色挑战

场所	目标
起始位置后方的四角空间	30秒内不受到敌人任何攻击。可以靠BASARA技和浮空技能来拖延时间。
地图左下方的据点前	1分钟内反弹两次攻击。
地图右上方的屋顶，需踩着木箱才能上去	1分钟打倒200名敌人。建议先攒个武心传心+BASARA技。

第十章 大阪夏之阵・真田幸村



■表・六丸挑战

■里・六丸挑战

使武心成长为六心状态
达成 7777Hits
不防御德川家康的攻击并将之打倒
成功识破真田信之的攻击 7 次
以反弹攻击打倒德川家康
不曾被真田信之抓住或投出

■虹色挑战

场所	目标
完成击败400人令大阪城开门的任务后，返回来时的桥上	1分钟内打倒200个敌人。
完成击败400人令大阪城开门的任务后，在1楼拐角处	1分钟内识破敌人的攻击3次。
完成击败400人令大阪城开门的任务后，在室内的2楼	1分钟内不被敌人攻击到。

奖杯说明

本作的奖杯设置没有太大难度，也没有太多需要花费时间去刷刷刷的内容，基本30个小时就可以达成白金。“里・六丸挑战”算是个难点，但多尝试几次也不难获得。

白金	日本第一兵	取得全部奖杯
铜杯	苍红之魂的萌芽	完成故事模式第一章
铜杯	武田毁灭　天目山之战	完成故事模式第二章
铜杯	六文钱诞生	完成故事模式第三章
铜杯	第一次上田之战　德川来袭	完成故事模式第四章
铜杯	小田原之役　洁白的重逢	完成故事模式第五章
铜杯	第二次上田之战　迈向关原的路	完成故事模式第六章
铜杯	幽禁九度山	完成故事模式第七章
铜杯	大坂冬之阵・真田丸炮击！	完成故事模式第八章
铜杯	大坂夏之阵・苍红的邂逅	完成故事模式第九章
铜杯	真田幸村的一生	完成故事模式第十章
铜杯	激烈交战	在故事模式的序章击倒100名以上的敌人
铜杯	烧尽苍蓝之红	在故事模式下，使用真田幸村的固有奥义击倒伊达政宗
铜杯	炙热燃烧的烈焰	在故事模式的最后一章的最后一战中，击败100名以上敌人
铜杯	武心的境界	在故事模式的全部十章中，均以武心六心的状态通关
银杯	另一种人生	在故事模式的全部十章中，自由设定任意武将通关
铜杯	越过时代之人	以“困难”难度打通任意一章
金杯	自三途川苏醒之人	以“三途川”难度打通任意一章
铜杯	表里一体	在故事模式下，首次达成全部表・六丸挑战
铜杯	武人之道	在故事模式下，累计达成10个六丸挑战
银杯	天下之道	在故事模式下，累计达成60个六丸挑战
金杯	修罗之道	在故事模式下，达成全部的六丸挑战
铜杯	游技极致之人	在故事模式下，所有小游戏均取得“极”评价
银杯	无尽的探究心	在故事模式下，达成全部虹色挑战并通关
铜杯	燃烧的双枪	让真田幸村发动天羽的派生技通关
铜杯	武心觉醒	发动武心传心的状态下通关
铜杯	武心高手	在战斗中累计发动50次以上的武心传心
银杯	武心极致	在战斗中累计发动100次以上的武心传心
铜杯	千人斩	累计击败1000名以上的敌人
铜杯	战斗的中间点	累计击败3000名以上的敌人
银杯	跨越上万尸骨	累计击败10000名以上的敌人
银杯	巨富	累计取得100000文钱
银杯	超级连击	达成6000Hits
银杯	最爱FEVER	用6名武将达成SUPER FEVER
铜杯	首次购物	首次购买形态
铜杯	到达极限	将任意一个形态升至满级
铜杯	武士顶点	购买任意武将的专用形态
银杯	完全称霸型态	获得所有武将的所有型态
铜杯	连接过去	打通5个前谈秘话
铜杯	编织历史之人	打通全部前谈秘话
银杯	尽得真传	在真田试炼中，累计完成超过60次追加试炼
铜杯	追逐真田之人	在真田试炼中，从第一关开始一直打到第三十关
金杯	超越真田之人	在真田试炼中，从第一关开始一直打到第六十关

为了写攻略（还有拿白金），笔者把本作打了个三周目，而玩后的感受和大部分玩过本作的玩家的感受是类似的：游戏好玩但太短了。本作只有三个大场景供玩家潜入，布拉格城内有着不少秘密供玩家发掘，然而即便如此本作可玩的内容依然不多。剧情更是到高潮就戛然而止，给玩家一种意犹未尽的感觉。在本期杂志截稿前，本作的DLC计划也已经公布了……唉，SE我该怎么说你好呢……

文 三日月　美编 Juxi

本文对应游戏版本：1.03
全成就 / 白金所需时间：约 50 小时

杀出重围 人类分裂	Square Enix	动作冒险
多机种	Deus Ex: Mankind Divided	美版
	2016年8月23日	本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4、XOne：59.99美元		

DEUS EX
MANKIND DIVIDED™

一周目不引发警报不杀人流程攻略

●读前须知

1. 虽然标题是“一周目”不引发警报不杀人流程攻略，但对于大部分玩家，笔者推荐的路线依然是二周目再来挑战“不引发警报不杀人”。一周目玩家可以尝试先把所有的支线任务和电子书收集搞定并获得相应的成就 / 奖杯，二周目选择 New Game+，在熟悉路线以及获得技能后，潜入和不杀人会变得更加简单。

2. 理论上在一周目下，玩家是可以同时达成“全支线 + 不引发警报 + 不杀人 + 全收集”，但是过程肯定会相当累人并且需要大量的 S/L 才能达成。鉴于本作的流程并不长，实际上打多一周目并不会增加多少游戏时间。

3. 不引发警报并不等于不被敌人发现。在本作中会引发警报的情况有以下几种：

（1）入侵终端机失败导致终端机显示“LOCK DOWN”。

（2）敌人发现玩家后触发场景中的警报系统。

（3）接触到激光机关。

（4）监控摄像头 / 机器人 / 炮台发现了敌人的尸体或者玩家，或者玩家利用武器破坏了监控摄像头 / 机器人 / 炮台。

除此之外还有几种特殊情况，利用能力“Remote Hacking”入侵摄像头 / 机器人 / 炮台失败的话并不会算作引发警报。敌人进入“Suspicious”（发现入侵痕迹准备调查）也不会算作引发警报，理论上“Hostle”状态（发现玩家并进入战斗状态）或者“Searching”（发现玩家但不知道玩家位置）也不算是被发现，但鉴于大部分场景下被发现后敌人会立即引发警报，因此也算是变相引发警报了。但值得注意的是，最终 BOSS 进入“Hostle”状态并不算是引发警报。

另外本作的部分场景会根据玩家之前作出的选择或者支线任务完成状况来强制引发警报，这些警报也是会被计算在内的，在下文的攻略中会重点标出这些选择。最后，本作并没有数据统计，玩家基本不能确定自己引发警报 / 杀害敌人的相关数据。但是玩家可以通过完成任务后上方的评价来判断，“Ghost”是指没被敌人发现，“Smooth Operator”则是没引发警报。由于部分场景并没有警报系统，因此有时候没有显示“Smooth Operator”并不意味着玩家被发现过。最后，由于本作可以随时存档的缘故，因此平时有事没事存个档是有必要的。

不杀人就简单多了，被打晕的敌人会显示“ZZZ”状态，正常来说，被打晕的敌人除非玩家动手要不然不会平白无故地死去，玩家大可放心。另外，游戏中有两种非杀伤性武器，近身的 Stun Gun 和远程的 Tranquilizer Rifle，笔者郑重推荐前者。前者只要击中立即起效，而后者除了击中头部是立即起效外，其中其他部位都需要一段时间后才能起效，因此后者实用度远远不及前者。

4. 一周目挑战“不引发警报不杀人”有一点是需要注意的，那就是技能点的分配。笔者推荐玩家在获得技能点后先不用，而是等到必须要用的时候才使用，例如在遇到一些特定能力才能通过的道路时才学习相关能力。另外，本作有一些能力相当实用，优先学会能让流程轻松不少。优先度最高的能力是能穿墙观察敌人位置的“Smart Version”、提高跳跃高度的“Klipspringer Jump Mod”、击穿薄弱墙壁的“Punch Through Wall”以及能够允许玩家远距离入侵摄像头 / 机器人 / 炮台的“Remote Hacking”，根据实际情况习得的能力有隐身相关的“Glass-Shield Cloaking”以及其相关升级和无视毒气伤害的“Chemical Resistance”。

HP 和能量的升级优先升级后者，回复能量的道具 Biocell 也是能省则省。Biocell 除了回复能量外，还可以打开某些场景中的通路。另外一些能力，诸如台风系统等响声大或以杀伤为主的能力可以无视。另外足够的 Biocell 也能让玩家在后面的一些潜入中可以有足够的

能量使用隐身能力大摇大摆地在敌人眼皮底下轻松通过。

5. 本作中有会错过的支线任务和收集，触发支线的时间段主要分成三个：第一次回到布拉格、第二次回到布拉格和第三次回到布拉格。其中第三次回到布拉格时由于剧情游戏部分会发生细微的变化，此时进行收集会变得相当麻烦，因此目标为全收集的玩家需要在第二次回到布拉格后尽量地搞定收集。全支线任务以及收集可以参考流程攻略后的支线任务以及全电子书收集部分。

6. 本作中有数个要说服 NPC 的部分，这部分系统的详解可以参考上一期的系统部分，玩家需要习得技能 “Social Enhancer” 才能触发这个系统。简单而言，就是在 NPC 说话时，观察 Alpha、Beta、Omega 三个情绪符号哪个出现频率最高，然后按图索骥选择相应情绪的对话即可。值得一提的是，本作说服 NPC 的方法有很多，因此对话选择的正确答案并不是只有一个。

黑市商人

剧情简述

在 6 个月前，亚当・詹森开始为国际反恐组织 29 号特战队工作。这次亚当・詹森以及他的同伴们的目的地将会是迪拜，在那里他们将在卧底探员阿伦・辛格的帮助下潜入恐怖组织“神灵”以及黑市武器商人的交易当中，并趁机抓捕名为“牧羊人”的武器商人。

可解锁成就/奖杯

A Heated Combination：在游戏遇到的第一个密码锁输入密码 0451。

Adept of the Metaverse：按照游戏提示完成所有教程。

Singh No Swan Song：拯救辛格，具体方法详见要点。

Express Elevator to Hell, Going Down：在章节的最后，不乘电梯而是直接按住 B 键 / ○ 键往下跳，着地后立即发动台风系统清场即可。跳之前别忘了存个档，解锁成就 / 奖杯后读档即可。

流程要点

1. 作为序章，这个章节的流程十分简单。中途别忘了解锁成就 / 奖杯 “A Heated Combination” 和 “Adept of the Metaverse”。

2. 乘坐电梯前往下层的流程中，玩家可以选择直接搭乘电梯下去，或者入侵左边的铁门，搬开铁箱然后从电梯槽直接跳下去。选择后者的玩家下来需要立即躲在电梯间后，因为有一个敌人很快就会走过来。在本作中开门、走路、投掷杂物和利用击倒杀害敌人都是会发出声音的，其中开门和投掷杂物是相当简单易用且有效的方式，吸引敌人过来就能后逐个击破。

3. 解决两个敌兵后前方会有一个被风吹倒了的通风口，进去后会触发对话，从通风口出来后就能来到新场景。这个场景分为两层，敌人数量众多的一层以及地图上显示为 “Penthouse” 的二层，其中二层的敌人较少。





4. 这个章节还有一个分支任务，完成任务所需要关闭的干扰器位于该场景最深处的 “Penthouse” 中。中途玩家需要先从二层跳下再从楼梯爬上对面的二层，之后沿着脚手架往后走沿着通风口就能来到干扰器所在的房间，小心房间里还有两个敌人。另外，在干扰器的旁边还有一个电子书，目标为全收集的玩家可别错过了。

5. 拯救辛格的部分相当简单，出电梯后立即右转来到场景的左方，沿着最左边走会看到一条被箱子挡住的小路。穿过小路就能来到场景后方的直升机处，之后拔掉直升机的电池即可拯救辛格。如果玩家动作不够快的话，场景很有可能会刮起沙尘暴，此时就需要使用 “Smart Version” 来辨别方向了，另外，利用 “Smart Version” 还能更快地确定直升机电池的位置。



早来的黎明

剧情简述

完成迪拜的任务后，虽然对于迪拜遇到的“金面具”，心中有诸多疑问，亚当・詹森还是跟随着 29 号特战队来到了布拉格。这座现代感十足的城市依然保留着其过去的风貌。人类以及强化人的矛盾、贫富差距、腐败且无能的执法部队、蛊惑人心的邪教组织都一并潜伏在这座城市当中。

这座城市也以一次发生在火车站的人体炸弹恐怖事件“欢迎”了亚当的到来。亚当以及巨像联合体（Juggernaut Collective）的同伴雅莉克丝・维加（Alex Vega）虽然没事，但其义肢还是受到了影响。看来无论是反恐还是继续当巨像联合体的双面间谍，亚当首先得把自己的身体给回复正常才行。

可解锁成就/奖杯

Time Traveler：这个成就/奖杯要求玩家在Koller（科勒）问你要神经重塑校准仪之前把校准仪交给他。其实就是把支线任务“The Calibrator”以及主线流程提前到这个部分完成而已。值得注意的是，这个成就/奖杯和支线任务相关成就/奖杯“All in the Family”冲突，因此在此先存档以防万一。

流程要点

1. 游戏一开始后主角的能力将会重置，之前序章的众多技能都会丢失（除了二周目）。另外，此时的玩家是不能加点学技能的，赶快按照主线提示去找医生吧。

2. 此时游戏也算是正式开始，玩家可以四处探索一下家附近的场景。家门口对面的院子里有一个情报商人，通过消费道具“Neuropozyne”可以在他那里获得情报并开启支线（类别为“Point of Interest”），这种类别的支线一般很短而且只有一些道具作为奖励，有兴趣的玩家可以去走一趟。



3. 亚当的家里以及家附近还有着不少秘密，前往外头前别忘了逛一下搜刮一番。

重回战场

剧情简述

亚当虽然是个强化人，但身上的义肢可不是什么街边货，为此他需要找一些“专业人士”来为自己治疗。正好他有一个居住在布拉格的熟人：瓦茨拉夫·科勒（Václav Koller），他表面上是书店“时间机器”的店主，实质上却是一名地下义体医生。不过在接受治疗之前，亚当得先帮科勒解决一下他与当地黑帮之间的冲突才行。

可解锁成就/奖杯

无

流程要点

1. 前往“时间机器”处玩家需要通过一个检查站，和检查站的警察对话会触发支线任务“The Golden Ticket”。关于该支线的详细流程可以参考后文支线任务部分。其实玩家是可以直接无视检查点的，检查点旁有一个小缺口，穿过小缺口并躲开激光机关即可无视警察叔叔直接穿过检查点。



2. 对于有关注过本作的玩家，书店的部分想必是再熟悉不过了。值得一提的是，二周目下这个场景可以轻松完成除了“Invisible War”的战斗相关成就/奖杯，有需要的二周目玩家不妨在这里存个档然后花式杀敌。



3. 打开门锁后来到院子，无视敌人直接爬上一旁的脚手架并借此来到左方的屋顶，然后从屋顶来到书店入口左边箱子上方屋子的阳台上。之后再从阳台跳下，再一次爬上脚手架就能无视一楼的众多敌人直接来到书店的二楼了。

4. 书店二楼只有三个敌人，躲在书架后将其逐个击破即可，一层的敌人并不会注意到他们。之后从倒塌的书架就能到达科勒的办公室，和书架那本格外显眼的红皮书互动便能打开通往地下诊所的道路。

5. 在义肢回复正常后，本作的所有系统也就此开启。在和科勒的对话中选择“Accept”可以触发支线任务“The Calibrator”，详情可以参考后文的支线部分。值得一提的是，“The Calibrator”中玩家可以选择不潜入而是直接正门进去说服Otar就可以获得目标物品了。此时的玩家就可以根据自己喜好探索这个城市或者完成支线任务了。当然，直接去继续主线任务也是个不错的选择。



29号特战队

剧情简述

在解决了科勒的“小事情”后，亚当不光回复了其身上义肢的正常功能，甚至相比之前还多了几个。不过亚当也没时间考虑这些了，吉姆·米勒（Jim Miller）——亚当在29号特战队的顶头上司正急着找亚当，而亚当也需要继续扮演着他的双面间谍：雅莉克丝委托亚当把窃听器装在29号特战队的基地里。

可解锁成就/奖杯

无

流程要点

29号特战队的支部有不少地方可以探索，有兴趣的玩家不妨四处逛逛和NPC聊个天什么的。另外，和二楼的NPC“Peter Chang”就可以触发支线任务“Samizdat”。玩家还可以去一楼的射击训练场熟悉一下本作的射击以及武器系统，顺便还能赚点经验值。



回收证据

剧情简述

米勒给亚当的第一个命令就是调查火车爆炸案，而亚当关注的迪拜袭击者则交给和亚当看不对眼的麦克里迪。虽然心中有些不满，但亚当还是来到了车站和同事史迈利（Smiley）汇合。据史迈利说，他与当地警察的合作算不上愉快，他甚至被赶出了事发现场。满腔怒火的史迈利决定单独调查这件事，而亚当需要做的事情就是把遗留在现场的证据给偷出来。

可解锁成就/奖杯

无

流程要点

1. 火车站的潜入部分依然是相当简单，不过在正式开始潜入前推荐优先把技能“Optimized Musculature”（提起重物）和“Implanted Rebreather”（毒气免疫）学会，这能让玩家最后的撤离部分轻松不少。另外“Punch Through Wall”（破坏墙壁）也能在之后的潜入里派上用场。

2. 火车站的入口部分有着不少警察守着，从入口左边走到尽头可以找到钥匙卡，利用这张钥匙卡就可以打开右边禁区的门了。

3. 如果玩家动作够快的话，当玩家来到禁区的时候，走廊转弯口的警察应该还站在转弯处，立即躲在角落然后发动边缘击倒把他击昏了，小心别被走廊另一头的监控摄像头看到了。之后仔细观察摄像头的监视范围，然后趁机溜到摄像头的左边，这里有一面可以破坏的墙壁。



4. 从墙壁的缺口沿着通风口就可以来到车站中央区域左侧的店铺里，出来后小心店铺里还有一个警察在巡逻。解决后从店铺的缺口沿着中央区域左侧移动，中途会看到一个重物，移开后能发现一条地下通道。

5. 沿着地下通道一路走就能来到中央区域右侧的书店里，同样是从缺口出来，来到中央区域的深处房间前。仔细观察身穿外骨骼装甲的警察的视线，等其走远后就可以溜进房间里把桌上的证据拿走了。

6. 如果玩家有学会技能“Implanted Rebreather”的话，那么直接搬开桌子后的箱子，打开通风口穿过毒气便能直接回到起点。没有学会技能的玩家可以选择原路返回，因为来的路上本来也没几个敌人，因此也只是花多点时间而已。



傀儡城

剧情简述

顺利回收证据后，米勒对于爆炸案有了新的看法，他认为强化人维权组织（ARC）的嫌疑最大，他决定派出亚当潜入其活动据点傀儡城并把其领袖塔罗斯·洛克博士（Talos Rucker）给绑架出来。但是从雅莉克丝偷听到的信息则有着相反的观点：ARC是被人陷害了。无论真相如何，亚当都需要亲自跟塔罗斯·洛克当面聊个天才行。

可解锁成就/奖杯

The Golden Rookery：这个成就/奖杯相当复杂，玩家需要把一个金色企鹅搬运到指定地点。这段路程横跨这个章节的大半部分，建议玩家二周目再来解锁这个成就/奖杯。企鹅的位置在一开始进入傀儡城遭到警察盘问后，爬上警察左边的梯子后能在上层发现一个公寓的椅子上放着一个格外显眼的金色企鹅。玩家需要把它搬运到ARC基地居住区一层深处（过程动画后的正前方）下方区域的左方有一个房间，使用砸墙能力进入后会发现一个秘密房间，把黄金企鹅放在指定位置就能解锁成就/奖杯。这里还有一个技能点可以获得。





Between Technology & The Divine：赢得章节末段与塔罗斯·洛克的辩论即可。

So Many Cucumbers：玩家需要在章节最后的脱出部分借助敌人的攻击打烂一条黄瓜。引起敌人注意然后躲在黄瓜后面就行，在解锁之前别忘了存档。

流程要点

1. 傀儡城的潜入主要分成三个部分，分别是城内、ARC 基地居住区以及 ARC 基地指挥部三部分。首先玩家需要在“The Narrow”里找到被警察抓走的 Titor。潜入“The Narrow”的路线相当简单，在入口处右边有一个被箱子挡住的缺口，爬进去后就进去了。之后的激光机关可以直接用满级的技能“Remote Hacking”来解决，值得一提的是，这个技能的实用度很高，在今后的流程中会多次用到，建议玩家现在就把这个技能升到满级。

2. 之后玩家需要找到前往 ARC 领地的方法。方法有三个：救出 Titor 的弟弟、帮助黑市商人 Gallois、从警察身上回收 Titor 的 ARC 通行证。建议玩家把三个方法都达成，这样可以赚多一些经验值。



3.Titor 弟弟 Dusan 就在哥哥所在地的下层，玩家可以选择直接沿着楼梯走下去，小心不要被摄像头看到就行。在救出 Dusan 之前，玩家需要把场景的四个警察全部解决到。其中有一个身穿外骨骼装甲的警察，对付他需要先用 EMP 类的武器击中后再补上一发击倒就可以打晕他。另外虽然电击枪也能使其陷入硬直，但之后会被他反杀（笑）。救出 Dusan 后和市场那个大型电梯前的 NPC 对话并选择“When you've robbed a man”就可以搭乘电梯前往 ARC 领地。

4. 从“The Narrow”的另一头出来就能到达傀儡城的市场。如果之前玩家在支线任务“The Calibrator”中选择大摇大摆正门进去并成功说服 Otar 的话，这里会触发另一个支线，Otra 会要求玩家干掉黑市商人 Gallois，追求不杀人的玩家可以说服他逃走，但如果选择无视的话，科勒会在之后被杀死（即便击昏 Gallois 结果也是一样）。玩家需要帮助黑市商人 Gallois 回收的商品在刚才玩家从“The Narrow”出来的道路旁的仓库里，小心不要被那里巡逻的警察看到了。

5.Titor 的 ARC 通行证在市场里的一个光头警察身上，这个光头格外显眼而且和其他 NPC 不同，这个 NPC 会走来走去。等他走到隐蔽处把他击昏就能回收其身上的通行卡了。





6. 前往 ARC 领地有两条路，其中一条路需要玩家有满级的入侵技能，而这条路线也是通往领地的最快路径。玩家不妨使用一个 Multi Tool 直接入侵以节省时间。不想用的玩家就只能用走的了，跳到最下层往左走沿着墙壁外的边沿慢慢往上攀爬吧，中途玩家还需要操纵升降机来继续往上前进。

7. 进入 ARC 领地后玩家会再次看到 Dusan，不过玩家可以选择无视他。从过场动画结束后的地方往右爬楼梯来到二层，击昏一个敌人后继续沿着有激光机关的楼梯往上走。之后只要黑掉摄像头就能一路畅通无阻地前进了，虽然中途还会遇到几个敌人，但都可以无视。来到电梯前的区域，只要等待两个敌人聊完天就可以大摇大摆地走进电梯继续前进了。

8. 指挥部的地形略显复杂，但如果只是想走到目的地的话，路线依然是相当的简单。来到下层后玩家会遇到两个敌人在聊天，等他们聊完天后就可以继续前进了。按照地图提示的方向前进就能通往下层的路，到达底层后爬上二层。

9. 此时玩家前面会有一个巡逻的敌人以及激光机关，把激光机关黑掉，无视敌人往右边的房间走，放到房间里的敌人后打开窗户一路往前进。出门后回到转角处的炮台，黑掉后就可以乘坐电梯前往上层了。

10. 和塔罗斯·洛克的争论相当简单，依次选 Turn Tables, Patronize, Justify, Turn Tables 即可。另外正确答案并不是只有一个，有兴趣的玩家可以尝试一下不同的对话选项。最后别忘了回收证据。

11. 最后的逃出部分虽然场景很大，但潜行路线却很简单。打开门等待两个敌兵聊完天后，往右走并往下跳，小心不要被下方的敌人发现了。跳下去后回头看就能看到一个 LV4 的门锁，打开后搬开箱子就能来到场景的另一面。之后利用窗户穿过左边的屋子就能无视中途的两个敌人了。顺便一提，在这个屋子里还有一个电脑，入侵后可以让之后一个挡在必经之路上的监控摄像头无效化，强烈建议玩家顺路把这个电脑入侵了。



12. 从屋子出来后一路往下跳就可以了，中途小心一下来自上层的敌人视线即可。按下按钮然后一路脱出就可以触发过场动画了。



追捕真凶

剧情简述

从塔罗斯·洛克最后说的话可以得知，虽然 ARC 和这次事件脱不了关系，但是 ARC 极有可能是被第三方势力所利用。史迈利从之前车站获得证据进行调查，其得出的最新成果也证明了这一点。而所有的嫌疑指向了一个人：钟表匠诺曼·施塔内克（Nomad Stanek）。

可解锁成就/奖杯

无

流程要点

这段流程相当简单，只要按照地图提示走就行。在来到施塔内克的家中后，玩家需要调查房间内的钟表来触发机关以打开暗门。打开暗门后入侵电脑便能触发剧情，之后从桌底下的通风口逃脱即可。



幕后黑手

剧情简述

无论是 ARC 还是诺曼·施塔内克，事后都被证明了是被操控的傀儡而已。迪拜的袭击和布拉格的爆炸案这两个貌似毫无关联的事件被联系在了一起，而两件事都有一个共同点，那就是 29 号特战队都牵涉其中。虽然亚当对 29 号特战队的同伴还是比较信任的，但是对于下命令的上级可不是这样，是时候看看到底是谁在幕后下命令了。

可解锁成就/奖杯

The Net is Vast and Infinite：需要玩家在潜入 NSN 服务器时没有触发任何的警报，小心不要触发激光机关即可。

流程要点

1. 入侵技能等级不高的玩家可以选择直接爬窗进入米勒的家中。玩家的目标是二楼的暗门，揍沙包一拳就能打开暗门，之后取走桌上的通行卡即可。





2. 潜入 NSN 服务器的部分其实和入侵模式是一样的。由于玩家操作的角色“变成”米勒的缘故，因此现实世界中所能使用的能力一概不能使用，但遥控入侵还是可以用的。利用遥控入侵可以打开通路或者利用砖块阻碍摄像头的视野。位于中央的数据点需要玩家来到二层后直接走上屋顶后再往下跳才能到达。

解开谜题

剧情简述

事情的真相正在浮出水面：米勒的顶头上司乔瑟夫·曼德利（Joseph Manderley）看来是这两起事件的幕后黑手之一。他命令了迪拜的行动，他甚至和杀害塔罗斯·洛克的真凶会面。但就如同雅莉克丝所说的那样，这水太深了，无论是雅莉克丝还是亚当都不可能找到真相，亚当得寻求专业人士的意见。

可解锁成就/奖杯

无

流程要点

1. 无人机出现后立即蹲下并搬开右边的箱子然后进入通风口，从通风口出来后就可以看准时机跳下厕所旁的大坑了。由于距离不远，直接使用隐身能力硬闯也可以。

2. 值得注意的是，在这段流程中会强制陷入两次“Searching”状态。一次是在过场动画过后，另一次是从大坑跳到底层的时候。这两次并不影响玩家获得成就/奖杯“Foxiest of the Hounds”。



3. 下层的两个无人机建议玩家直接骇掉然后开溜，之后玩家会遇到一条分岔路，根据自己的能力选择适当的路线即可，两条路线上都没有敌人。

两难局面

剧情简述

虽然会面不太顺利，但亚当还是设法和巨像联合体那位身份不明但却无所不能的詹尼斯（Janus）见面了。证据表明了国际大企业 VersaLife 与杀害塔罗斯·洛克的病毒“兰花”有关，但保存在银行的相关资料将会在今天的迟点时候被转移。

就在亚当准备“抢银行”时，之前的炸弹案嫌疑人诺曼·施塔内克跟亚当说火车炸弹案里的炸弹制造者，他那加入邪教的女儿艾莉森将会“殉教”，他请求亚当能去拯救他的女儿。而时间不允许亚当同时选择两边，是时候作出抉择了。

可解锁成就/奖杯

God Killer： 赢得和艾莉森的辩论，这个成就/奖杯只有在玩家选择“Confronting The Bomb Maker”（拯救艾莉森）路线才能解锁。

Ballsy： 在邪教据点院子的后面有一个篮球架和两个篮球，把篮球放进篮筐里即可解锁。这个奖杯可以在之后回到这里再解锁，和路线选择没有联系。

He's [NOT] Dead, Jim： 严格来说，这个成就/奖杯并不是在这段流程里解锁，但如果玩家选择了拯救艾莉森路线，或者在“The Heist”路线没有把病毒解药拿到手的话，玩家将会错过这个成就/奖杯。

流程要点

两条路线的潜行难度相当，总体而言银行路线更加简单，选择银行路线也能让最终章的攻略变得相对简单一些，一周目下建议玩家选择银行路线。

银行路线：

1. 银行路线的一开始玩家需要回收一些道具。地下停车场的潜入部分玩家需要击穿入口旁的墙壁，经由通风口前进后便能绕过地下停车场里的两个摄像头。之后进去保安室把两个保安打晕并把摄像头关闭后就可以在停车场大摇大摆了，但可别忘了停车场内还有一个敌人。

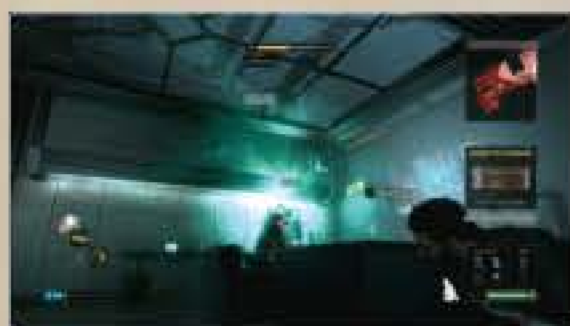
3. 如果玩家之前有完成支线任务“Samizdat”的话，这个任务会轻松不少，毕竟这个任务前半部分的潜入路线和“Samizdat”是一样的。对于第一次来到这个银行的玩家来说，首先玩家需要拿到通往三层办公室地区的通行卡，进入银行后立即往第一层走（初始层数为第二层），但电梯旁玩家能找到一间被锁上的办公室（Executive Services），在里面的桌子上就能找到钥匙卡。







4. 乘坐电梯来到办公室区域后，出电梯后往左走，之后无视保安直接沿着楼梯进入办公室（小心办公室前的摄像头），按照提示插上钥匙卡再回收就可以继续前进了。在这个办公室里有一个暗门，玩家需要操作机关才能打开，解开谜题的方法是依次操作 Raise、Turn、Raise、Turn、Turn、Raise。之后沿着暗室里的通风口一路往下走就能来到通往地下库的电梯。

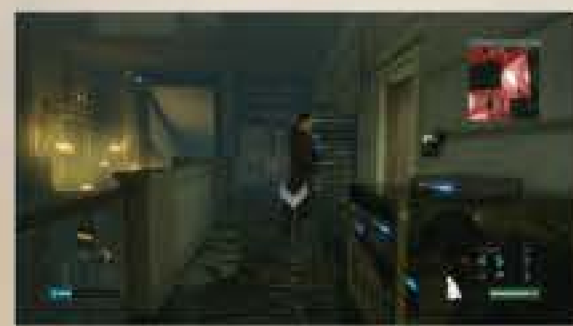


5. 到达地下库后就可打开左方锁上的门往二层进发了，之后玩家会来到保安的休息室，沙发旁的桌子上还能找到该处保安设施终端机的密码，但用处不大。黑掉摄像头后就可以往保安身后厕所的通风口前进了，往通风口一路走就能来到该区域的上层。往前走一会就能看到一台终端机，沿着终端机左边的通风口就能来到此行的目的地。

6. 剧情过后别急着离开，先搜刮一番再说。在保险箱里还有重要道具“Orchid Neutralizing Enzyme”可以获得，这个道具关系到终章剧情以及相关成就/奖杯的获得。搜刮完毕后就可以沿着保险库旁的梯子，利用开关和保险库一路往上走离开银行了，当然，原路返回也是可以的。

拯救艾莉森：

1. 拯救艾莉森的路线就没那么曲折了，但是难度相比银行路线稍微难一点。基本路线就是沿着楼梯一直往上爬，但是中途必须小心摄像头以及绊雷，开门时可以先发动隐身能力再入侵，这样会安全不少。



2. 和艾莉森的争论中依次选择 Counsel，Focus，Focus，Counsel 即可说服艾莉森，和之前一样，对话的选择并不是惟一的。



G.A.R.M

剧情简述

所有的证据都指向了同一个地点：位于阿尔卑斯山上的研究设施 G.A.R.M。而事后亚当的遭遇也证实了这一点，他被之前在傀儡城有过一面之缘的 ARC 干部维克托·马契克（Viktor Marchenko）和金面具佣兵袭击了。而在好不容易从研究设施逃出去后，亚当却发现布拉格进入了宵禁状态。

可解锁成就/奖杯

Core Driller：在游戏的开头部分，不选择梯子而是从面前的通风口进入G.A.R.M设施的话，玩家会遇到一个操控钻头用的操控台，需要一个Biocell才能启动。在启动前还会触发一段对话，对话完成后把最里面的钻头拔出，转移到最里面把钻头插进去，然后拔出来就能解锁成就/奖杯。

流程要点



1. 在剧情过后，玩家需要选择是“Contact Vega”还是“Contact Miller”，挑战不引发警报的玩家请务必选择前者。

2. 选择面前的通风口进入设施可以获得额外的经验值，爬上梯子后操作操控台就能获得成就/奖杯“Core Driller”。



3.G.A.R.M设施这个大场景主要分成两个大部分，虽然场景很大但潜入路线比较简单。场景中有数个房间，房间内的敌人很少而且可以经由房间下的地下通道移动。在第一个大场景中玩家主要顺着楼梯往下走，之后利用房间穿越场景即可。中途还会遇到几个敌人和摄像头，对于现在的玩家已经能轻松解决了。

4. 通往第二个场景有两条道路，其中包括系统提示的“正门”，然而那里地形是一条窄窄的走廊而且布满机关和敌人。在正门前左方有一个房间，里面有通往第二个场景的管道。管道中有电，玩家可以通过关闭房间内的电力开关来关闭电力，然而管道的后半段依然有电。由于这段路程并不是持续伤害，因此没有习得防电技能“Electromagnetic Pulse Shielding”的玩家可以采取硬闯然后使用道具回复HP的方式通过这里。



5. 如果玩家之前选择的是“Contact Miller”的话，这里会强制触发一段对话，对话结束后会强制引发警报，这个警报无法避免。而且这个警报是被算进统计当中的。

6. 从管道出来后玩家会到达一个房间，由于房间外放着一堆箱子，因此玩家出门并不会立即被敌人发现。出门后立即左转到达一个放满零件的房间。虽然房间里有数个敌人，但实际上只要靠着最左面的桌子边沿一路蹲着过去便能躲开敌人的视野，最后利用隐身能力通过最后一个敌人后就能入侵掉摄像头然后离开这个房间了。房间出口左边便是玩家离开用的电梯，玩家需要搬开箱子才能看到电梯的开关。



7. 最上层只有三个敌人，首先穿越两个房间来到中央房间的侧面，利用投掷杂物的方法把其中一个敌人引过来解决掉。之后只要跳上上方的通风口，从通风口出来后就能发现有一个敌人在自己的正下方，而且旁边的摄像头也刚好看不到这个敌人，利用Stun Gun解决后，房间里也只剩一个敌人了，怎么解决就交给玩家判断了。





最后的线索

剧情简述

维克托·马契克和金面具佣兵准备利用“兰花”病毒密谋一次袭击，然而亚当等人却不知道他们的目标。但亚当还是有线索的，那就是布拉格当地黑帮组织“达维尔家族”。这个黑帮组织也参与到这次袭击当中，亚当需要在警察和黑帮的眼皮底下潜入到他们的地盘，然后把袭击目标找出来。

可解锁成就/奖杯

无

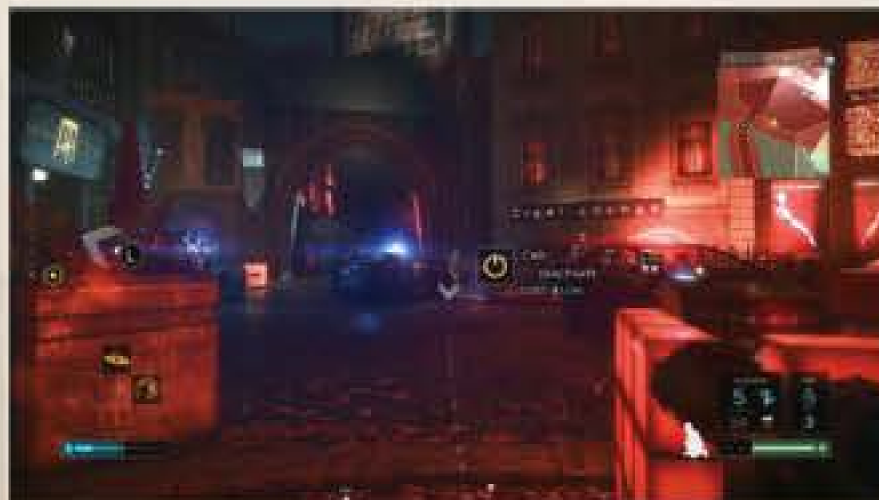
流程要点

1. 虽然整个布拉格都陷入宵禁，但实质上敌人的数量并没有想象中那么多，只要以路旁边的障碍物和车辆作为掩护慢慢穿越街道就行，必要的时候可以利用隐身能力强行通过。

2. 在潜入位于红灯区的剧院这段流程中，根据玩家之前支线任务完成的状况，这里的流程会发生相应的变化。在红灯区内，如果玩家之前有完成支线任务“01011000”，某人（AI）会“帮”玩家引爆街道上的车辆来引开警察的注意力。在这里敌人会强制进入“Searching”状态，不过并不会影响成就/奖杯“Foxiest of the Hounds”的获得。

3. 如果玩家之前完成了支线任务“All in the Family”的话，玩家将不必潜入剧院，Otar会直接打开大门让玩家大摇大摆地走进去，这也是最为理想的“潜入”路线。

4. 如果没有完成这个支线的话就有点麻烦了，不过对于现在的玩家来说也不是什么难题了。进入剧院有两条路：正门和正门右边小巷的公寓。正门需要钥匙卡，击倒剧院旁边酒吧的敌人“Davil Henchman”可以获得钥匙卡。



但相对而言从公寓入侵会更为简单。

5. 公寓和亚当的住处结构基本相同，从小巷入侵的话玩家将会在公寓的二楼开始入侵，一开始先去三楼中央的房间，电视旁有一个机关，互动后就能打开暗门。秘密房间里有安保设备的终端机，入侵后就能把剧院外和公寓的所有摄像头和安保设备都关闭了。

6. 从公寓出来后前往剧院的最左边，在那里只要打开窗户就能找到安保设施的终端机，解决里面的敌人后就能入侵终端机然后把剧院内部的所有安保设备都关闭了。然后出门左拐就能来到舞台，不过不要前往舞台方向，右方摆放着一堆箱子，搬开箱子后就能来到舞台的另一边了。之后只要入侵一扇门，推开门往楼梯下走，穿过化妆间就能到达目的地了。

7. 过场动画结束后，其实只要玩家呆在办公室门外贴着墙壁不动的话就不会被 Otar 发现，此时玩家也可以离开剧院了。当然，原路返回就太没趣了。进入办公室把 NPC 打晕然后入侵里头房间的终端机就可以打开办公室外那扇被摄像头监控着的铁门，从铁门出来后可以来到下水道，这里的几个被锁上的房间里放着不少好东西，可别错过了。

保护未来

剧情简述

维克托·马契克的下一个攻击目标已经确定了，位于伦敦的政客内森·布朗（Nathaniel Brown）以及他邀请的联合国安理会成员，布朗虽然是个典型的政客但他的目的是好的：建立一个由强化人自己建造的供强化人居住的地方。如果他成功的话，普通人和强化人之间的矛盾将会得到缓解。

为此维克托·马契克准备了一套自认完美无缺的计划：利用兰花病毒杀害布朗以及联合国安理会成员，然后炸了这个宴会中心并把所有一切罪名推给 ARC。

这个计划的其中一个一旦成功，强化人将会永远失去容身之所。亚当和他的伙伴们必须阻止这一切，然而时间足够吗？

可解锁成就/奖杯

He's [Not] Dead, Jim：在章节的末尾部分利用之前在银行获得的疫苗拯救米勒即可解锁这个成就 / 奖杯。

Spokes In Two Wheels：同时阻止下毒和炸弹，详细方法可以参考下文流程要点。

Laputan Machine：详见流程部分，值得注意的是，这个成就 / 奖杯和不杀人冲突，在解锁之前可别忘了备份存档。

Invisible War：在这一章中玩家会遇到会隐形的敌人，在其隐身后发动隐形能力然后击倒即可。

The Supreme Enlightened：完整看完制作名单以及结局即可。

流程要点

1. 值得注意的是，这个任务结束后游戏将会通关，还有收集或者支线任务没完成的玩家请在出发之前搞定。

2. 伦敦的关卡分为三部分，第一部分发生在 CSO。CSO 部分的保安其实全都是假货，玩家可以无视他们直接开始潜入（当然也可以去跟他们聊个天，小心不要打草惊蛇了）。只要推开另一边走廊的自动售货机，穿过通风口就能来到保安室对面的房间，先用遥控入侵把窗帘关上，然后入侵终端机把外头的摄像头都关闭掉。



3. 之后就可以入侵保安室了，从保安室出来后左边能看到一条往上的楼梯，把激光机关无效化后来到二层的房间。在二层的房间内还有一台终端机，入侵后可以把 CSO 内部的安保设备无效化。



4. 然后路线就简单多了，把二层的惟一一个敌人解决后（另一个敌人会在一层和二层之间徘徊）就可以去见见那位只闻其名未见其人的保安队长了。剧情需要玩家调查的终端机密码可以在房间里的另一个终端机内找到，当然直接入侵也没什么难度。

5. 宴会厅部分的流程是“不引发警报”的难点之一，虽然系统任务提示只要找到在敌人身上找到通行卡后就能继续前进，然而如果玩家不把场景中的 14 个敌人（11 个在宴会厅，另外 3 个在需要通行卡才能打开的门的另一边）解决掉的话，之后的剧情会强制引发警报并使得玩家不能获得成就 / 奖杯“Foxiest of the Hounds”。如何在众目睽睽下把宴会厅的敌人解决将是这段流程的最大难点之一。幸好的是，敌人的位置都被标记了出来。以下是笔者推荐的解决他们的顺序：

（1）进入宴会厅后，立即往宴会厅中央走，很快就能看到一块巨大的灯饰，躲在灯饰后可以解决第一个敌人。



（2）来到宴会厅的右侧，男厕所的前面，躲在沙发后可以解决一个敌人，小心附近平民的视线。



（3）进入厕所（男女无关系），进入通风口并不断往上方移动就能来到宴会厅的最上



方。往下看可以看到两个敌人，其中一个会在第三层移动，另一个会在二层和三层之间移动。先把前者解决，解决后别忘了将其搬运至隐秘处。无效化摄像头再把后者也解决掉。

（4）继续往下走到第二层，在楼梯转角处在一层摄像头前的守卫解决掉。



（5）返回第三层，跳到自动售卖机上方的平台上，下层会有两个敌人，先别急着下去，等其聊天完后解决落单的那个敌人。



（6）然后开门把刚才聊天的另外一个敌人也解决掉。



（7）上楼回到第三层（同时也是起点处附近的两个敌人），之后可以通过开关门来引敌人过来，如此类推可以解决两个敌人。

（8）解决两个敌人后，从通风口可以来到保安室，开门解决守在门前的敌人。此处的终端机可以关闭摄像头，因此（7）中的两个敌人可以在玩家关闭摄像头之后再来解决会更加容易。



（9）返回宴会厅，解决掉最后一个敌人，最后别忘了搜身把通行卡拿到手。



6. 厨房处的三个敌人要解决掉相当简单，这里就不阐述了。惟一值得一提的是，在一个坐着的敌人面前的桌子下，玩家能找到一个武器箱，里面有重要道具“Marchenko's Kill Switch”。之后玩家会遇到米勒，剧情会根据玩家之前的剧情选择发生相应的变化。如果玩家在之前选择了入侵银行并获得解毒血清“Orchid Neutralizing Enzyme”的话，这里可以用来救米勒一命，这也是获得成就/奖杯“He's [Not] Dead, Jim”的条件。



▲别忘了“Marchenko's Kill Switch”

之后玩家会有两条路线，拆炸弹（左边路线，同时也是最终BOSS战）和救人（右边路线）。玩家一旦选择其中一条路线，另外一条路线就会进入一个倒计时，玩家并不能看到时间而时限约为十多分钟，因此如果想达成完美结局的话（拆除炸弹、救人成功而且米勒没死），玩家的动作就必须要快一点了。

对于目的只是为不引发警报不杀人通关的玩家来说，笔者建议先选择拆炸弹路线，这条路线相对简单而且流程很短。最后有一点是需要注意的是，目的为全收集的玩家请先选择救人路线。不过无论如何，在正式行动之前，一周目玩家都建议存个档。

拆炸弹路线：

在最终BOSS长篇大论的最后，如果玩家有获得“Marchenko's Kill Switch”，此时玩家可以选择直接干掉最终BOSS，这样就可以获得成就/奖杯“Laputan Machine”，但这样就算是杀人了，有需要的玩家别忘了读档。



最终BOSS虽然看起来很凶猛，但实际上很好解决。对于不想引发警报的玩家来说，战斗开始后立即沿着左边（或者右边）的楼梯前往二层。由于场景中遍布各种机关绊雷，需要利用遥



控入侵步步为营。二层的右侧有一个吧台，使用Smart Version观察的话能看到这里除了一个炮台外还有数个绊雷，小心别被暗算到了。之后入侵吧台上的电脑就可以关闭场景中的绝大部分炮台和无人机。之后就可以专心对付BOSS了。

对付BOSS的方法有很多，最笨但最安全的方法就是利用Tranquilizer Rifle远距离往他的头疯狂射击，BOSS被击中后虽然不会晕倒但会陷入硬直，利用硬直对其连续射击即可，这个方法所需时间较长。

对付BOSS最简单的方法就是对其射击EMP子弹（手枪是个不错的选择）或者EMP手雷，陷入硬直后立即对其发动击倒。击倒动画过后立即再来一发，然后再发动击倒。如此类推就能直接用拳头解决这个大家伙。虽然在这个过程中免不了被BOSS发现并进入“Hostle”状态，但这并不会影响成就/奖杯“Foxiest of the Hounds”的获得。

解决最终BOSS后回到吧台，打开吧台底下的隐藏开关就能回到刚才出发地点的附近，再打开前方的铁门就能来到救人的地方。这段流程相当简单而且所需时间很短，熟练的玩家大概五分钟就能达成完美结局。



救人路线：

救人路线就复杂一点了，毕竟和前者不同的是，这条路线并不是单纯开门就能完事，在玩家与目标之间还有着数量众多的敌人在巡逻。不过想必现在玩家已经拥有数量众多的Biocell，因此这段路线最简单粗暴的方法就是直接隐身然后大摇大摆走过去，本作的流程攻略也就此告一段落……

上文当然只是开个玩笑而已，但毋容置疑的是，这一段流程如果使用隐身的话会简单不少。另外在这个场景中还会出现同样具有隐身能力的敌人，赶紧去解锁成就/奖杯“Invisible War”吧。



来到该场景后不要急着往前走，在敌人所在位置的旁边有一个会议室，从会议室的通风口出来可以到达敌人的侧面。在这个位置可以较为安全地观察敌人的位置以及遥控入侵前方的炮台。入侵炮台后就可以继续往前走，这里

使用隐身能力会更加安全一点。

继续前进后留意右方的通风口，进去后就能来到一个房间。从房间出去会看到对面还有一个上锁的房间，在入侵时小心附近巡逻的敌人，玩家可以使用隐身能力再入侵以防万一。



由于发动隐身能力在不移动的情况下能量消耗会变少，因此无需担心能量的消耗问题。进入房间后能发现桌底下还有一个通道入口，继续钻洞后能来到另一个房间。利用开门大法把外面走廊的敌人引过来解决掉，出门后右侧有一个需要通行卡才能打开的门，通行卡在之前的流程中玩家其实早已经获得了。进门后把木箱附近的四个绊雷全部拆掉（要不然一旦移动木箱就会爆炸并引起敌人注意然后引发警报）。来到电梯间后直接往下跳就能来到电梯，进入电梯选择"Meeting Room"就可以到达目标所在的层数了。



救人后别忘了把场景中的收集给拿了，之后调查其中一面墙壁就能回到出发地点的附近，然后打开暗门就能来到最终 BOSS 的所在地。之后的流程和拆炸弹路线一样。



▲暗门的位置



全支线一览

本作的支线任务数量不多，但是都和成就 / 奖杯有关，而且剧情也是可圈可点，还是有去做一做的必要的。值得一提的是，部分支线任务和不杀人是相矛盾的，一周目追求不引发警报不杀人的玩家可以选择通关 S/L 来完成成就 / 奖杯要求。

Neon Nights

关联成就/奖杯	Neon Nights
触发时间以及地点	第一次来到布拉格后，调查住处二楼（警戒区域），调查厨房的电脑后触发。

流程要点

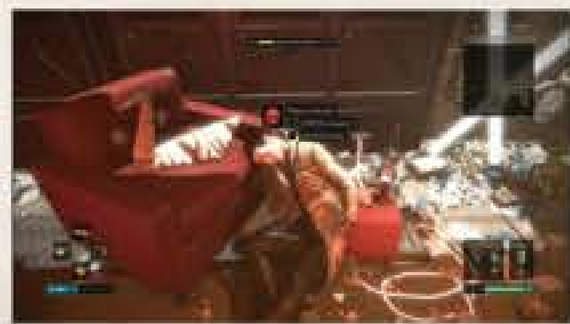
1. 在公寓搜索线索的时候，破门而入后玩家需要做的第一件事是找到放在客厅的电脑然后入侵，要不然过一段时间后电脑会自动报警。玩家需要找到的线索放在浴室的浴缸上。

2. 进入排队现场的方法有两个，一个是从入口左边的通风口进去，这条路线需要玩家拥有"Electromagnetic Pulse Shieldin"以及"Punch Through Wall"的能力。而另一条路则需要玩家在下水道摧毁一扇门才能进去，利用手雷可以轻松达成这一点，不用担心会引起警报。

3. 第二次调查公寓部分的暗门开关是厨房里的一个塑料瓶子。

4. 最后的潜入部分玩家在无效化入口处的炮台后，在实验室区域往左转即可找到通往二层的道路，小心那里巡逻的敌人。入侵二层终端机并无效化安保设备后就可以一路畅通无阻地来到目的地了。

5. 最后玩家还需要说服科学家帮你摧毁"霓虹"，说服的过程相当简单，依次选择"Dismantle，按 R2 Persuade，Make it personnel，Make it personnel"即可。根据玩家选择的对话选项不同，玩家甚至可以说服科学家自己亲手摧毁"霓虹"。



The Golden Ticket

关联成就/奖杯	The Golden Ticket
触发时间以及地点	第一次来到布拉格后，经过警察的检查点时。

流程要点

1. 潜行的部分只要小心激光机关即可，难度不高。中途需要入侵终端机来打开通往目标所在房间的门。

2. 在此之后玩家可以选择和在检查点前左边路上的警察姐姐告发那个检查点的"警察"，罪名可以随便编，"警察"的死亡并不会影响不杀人成就 / 奖杯的获得。



3. 最后的二选一部分有时间限制，小心不要犹豫太久。没被选上的人会在之后的傀儡城中与玩家再会。

Cult of Personality

关联成就/奖杯	Cult of Personality
触发时间以及地点	第一次来到布拉格后，进入住处附近的下水道，到达底层后往右转再左转就能发现一扇锁上的铁门，和铁门前的NPC对话。

流程要点

1. 一开始的对话无论怎么选都是毫无意义的，放弃吧。

2. 之后玩家需要在场景中寻找线索，分别调查场景中的两张海报和找到海报的残骸后就可以先离开这里了。

3. 获得干扰器后再次回到这里，其中两个干扰器的位置需要玩家跳到在场景一层的屏幕的上方阳台上才能到达。另外一个则需要玩家爬楼梯到二层。值得一提的是，此时玩家使用不了任何能力以及武器，小心不要被安保设备发现了。

4. 之后的流程中只要说服目标，选择Condemn，Mitigate即可获得成就/奖杯“Cult of Personality”。

The Mystery Augs

关联成就/奖杯	无
触发时间以及地点	“时间机器”的剧情完成，重新获得能力后自动触发。

流程要点

主要由剧情组成的支线任务，惟一值得一提的是这个支线是每完成一段流程后才会继续推进。

The Calibrator

关联成就/奖杯	Honor Holds Us All Together
触发时间以及地点	“时间机器”的剧情完成后和科勒的对话中选择“Accept”。

流程要点

1. 这个任务相当简单，直接推门进去说服Otar就可以了。

2. 当然，要想获得成就/奖杯“Time Machine”，玩家还是需要潜入的。潜入路线也是很简单，从入口右边的通路就可以进入赌场了。利用地下通道穿过一楼赌场，再通过通风口就能到达目标道具的所在地了，之后只需要开个保险柜就可以了。



Samizdat

关联成就/奖杯	Samizdat
触发时间以及地点	第一次来到29号特战队基地，和二楼名为“Peter Chang”的NPC对话。

流程要点

难点主要集中在潜入银行部分，具体路线可以参考上文流程部分中的“两难局面”部分的银行路线部分。任务所需的道具放在了秘密房间内的保险柜里。



01011000

关联成就/奖杯	01011000
触发时间以及地点	傀儡城剧情后，调查住处北面的广告版后触发。

流程要点

这个支线任务很容易就会错过，在第二次回到布拉格后就可以出发了。支线相当简单，按照流程推进即可。惟一值得注意的是在支线的最后会有一个敌人闯进玩家家中，提前做好准备。

Fade to Black

关联成就/奖杯	Handle with Care
触发时间以及地点	入侵完米勒办公室中的NSN后，和女医生对话后触发。

流程要点

1. 在与线人的对话中，选择下方的对话选项可以避免在之后的会面中被人“暗算”。

2. 在与VLASTA的对峙中依次选择Negotiate，Persuade，Press，Press就可以避免开战并让Olivie安全逃离布拉格。这也是成就/奖杯“Handle with Care”的解锁条件。

The Fix

关联成就/奖杯	Fresh Out of the Package
触发时间以及地点	自动触发，前提是完成了支线任务“The Calibrator”。

流程要点

流程进行到一定程度就会自动触发，完成后除了能解锁成就/奖杯“Fresh Out of the Package”，玩家装备新能力时也不会陷入“过载”状态。

All in the Family

关联成就/奖杯	All in the Family
触发时间以及地点	自动触发，前提是在支线任务“The Calibrator”中说服Otar并在傀儡城部分完成了Otar给予你的任务。

流程要点

1. 值得一提的是，本作中Otar给予玩家的任务或者指示都不能无视、拒绝或者失败，这样会导致科勒的死亡。

2. 玩家需要在剧院区域活捉一个NPC，具体潜入路线可以参考上文“最后的线索”部分，玩家的目标在公寓最底层的洗衣间处。把公寓区的摄像头全部关闭后再击昏他，之后只要按住X键/□键原路把目标拖回去就可以了，小心别把他弄死了。另外，在这个任务玩家不可以引起警报，这样会导致任务直接失败并结束。

The Harvester

关联成就/奖杯	The Harvester
触发时间以及地点	第二次回到布拉格后调查住处附近的凶杀现场，或者流程进行到一定程度后回到住处附近触发。

流程要点

1. 在案发现场玩家需要跟光头警察Montag、目击证人Daria以及戴兜帽的路人对话，并把现场的证据全部收集完毕。

2. 和第一个嫌疑人Johnny Gunn对话后，在其居住的公寓中找到其医疗报告后再和他对话。

3. 回去和Montag对话，不要选结束调查，继续去调查下一个嫌疑人。

4. 和Radko对话后进入其身后的办公室，进入地下室后击晕保镖，在其身上可以找到上层保险柜的密码并在其中可以找到证据。在地下室还有一台电脑，用它和NPC对话并以此选择Negotiate、Bluff、Bluff就可以获得新证据。

5. 两个嫌疑人都找过一遍后就可以回去找Montag并说服两人都不是嫌疑人了。这个支线也就此暂时告一段落。

The Last Harvest

关联成就/奖杯	The Last Harvest
触发时间以及地点	第三次回到布拉格后自动触发，前提是完成了支线任务“The Harvester”并让两个嫌疑人脱离嫌疑。

流程要点

1. 要想达成解锁成就/奖杯的条件，玩家在Daria公寓调查时需要把所有线索找到，其中包括电脑中的邮件。

2. 当任务提示玩家需要联系Cipra医生后，找到医生后上二楼，在冰箱后可以找到一本电子书，阅读后会得知重置密码的存在。之后再和他对话就能得知密码。



3. 最后在下水道找到Daria，依次选择Confront、Use Keyword、AD HOMINEM 2026、Humanize、Differentiate、Approach即可和平解决这次事件并获得相应成就/奖杯。

K is for Kazdy

关联成就/奖杯	K is for Kazdy
触发时间以及地点	第三次回到布拉格后自动触发，之后按照地图提示调查求救信号即可。

流程要点

1. 这个支线相当简单，在逃狱时只要选择“Play It Cool”即可毫发无伤地帮NPC们逃出。值得一提的是，之前在支线任务“The Golden Ticket”出现过的那位玩家没帮助到的NPC也会在这里登场，玩家会发现他也一并被捉了，赶紧把他放出来并帮他逃出布拉格吧。



全电子书收集

本作共有75个电子书可以收集，其中大部分分布在布拉格地区，这部分电子书中有部分是需要流程进行到一定程度或者触发相应支线任务后才能收集到。

另外游戏中有四个只能去一次的场景，这些场景也是有收集的，可别错过了。银行的其中一个收集需要玩家在选择救人还是银行的部分中选择后者才能收集得到，而救人部分的收集（艾莉森的教堂）则可以之后再补上，和玩家作出的选择没有关系。最后一个收集则需要在最后章节中选择先救人而不是去拆炸弹。

最后有一点是需要注意的，在游戏的末段布拉格地区会陷入宵禁状态，收集和探索都会变得很不方便，因此在此之前应该搞定至少66个收集（除了"World's most wanted (Dvali Crimes)"），这样会让收集部分轻松一些。

迪拜

全1本

书名	位置
Takes of the Arabian Front	干扰器附近的桌子上。

布拉格（住处）

全3本

书名	位置
How not to get yourself Killed	床边地板里的秘密储存箱里
Interpol case file #679310	客厅的桌子上，上面还放着一叠纸
In Terror Firma	厨房的电脑旁边

布拉格（南部）

全17本

书名	位置
Global Politics Review [2029 Edition] (Chapter 5: America Falls)	面对广场喷泉的公寓里，Svobody Beer的正对面
The next three decades (Fall of America)	Svobody Beer的地下室
An Appeal to basic humanity	住处二层23号公寓里
Per aspera ad astra	Konicky & Hracky Toys Manufacturer旁边的公寓里
The Juggernaut collective	Konicky & Hracky Toys Manufacturer附近的一个院子里的沙发上
Global Politics review [2029 Edition] (Africa)	支线任务"The Golden Ticket"中Edward所在的商店，地铁站后面
A city designed for you!	Konicky & Hracky Toys Manufacturer中造假票的人的房间中
Toys that kill	Konicky & Hracky Toys Manufacturer一层的窗边
Radko Pery bursts on local political scene	Radko Perry's Campaign Office的一层桌子上
In the footsteps of the Harvester	Daria的公寓里，只有触发支线任务"The Last Harvest"才会出现
Top 10 Tech... Abandoned Technologies	住处三楼的公寓里，里面装饰着很多邪教饰品
New Regulations for Augmented Citizens	Svobody Beer的柜台上
R.U.R. (Rossum's Universal Robots)	支线任务"The Golden Ticket"中Irenka所在的美术馆的地下室中
R.U.R. (Act III of Karel Capek's play continued...)	上一个收集的附近，舞台上
Contemporary Art Review	警察检查点上方的公寓里
The Machinegod	住处四层41号公寓里
Church of the Machinegod	Pawn Shop附近的公寓里，玩家需要跳上一台小货车上才能到达（玩家第二次到达布拉格后才能拿到）

科勒的书店（Time Machine）

全4本

书名	位置
Global Politics Review [2029 Edition] (China)	科勒办公室的一个桌子上
The Social Monitor (The New Mystics)	书店一楼，入口右侧的储物房里的桌子上
World's Most Wanted (Dvali Family)	地下诊所科勒的床边
Flesh and Chrome (Chapter 1)	地下诊所的秘密房间里，需要调查入口附近的画才能开启

艾莉森的教堂（Allison's Church of the Machine God）

全3本

书名	位置
The Singularity Church of the Machinegod	二楼摆放安保电脑的房间的大桌子上
The Sleepwalking World (Global Disasters)	二楼的另一个公寓的厕所里
Global Politics Review [2029 Edition] (South America)	二楼的最后一个公寓厨房的柜台上

布拉格（西北部）

全8本

书名	位置
The Czech Republic enters the 21st Century	Rose's Garden的屋顶上
Santeau – Rise of the corpo–nation (Birth of a Giant)	Rose's Garden的柜台上
The Long mean while (Chapter 27)	Palisade车站入口附近的公寓里，Negozio Di Magia的最高处
Ruzicka's vision for the future	商店Autodily里
Ruzicka's augmented platform crumbles	车站附近的废弃Tourist Center的售票处里
Collapse of an Industry	Ludvik's Lounge入口左边的桌子上
Global Politics Review [2029 Edition] (Australia)	Palisade车站附近一座高楼的阳台上
The Social Monitor (Aug Ghettos)	Monument车站的长凳上

29号特战队

全5本

书名	位置
The Long Mean while Chapter 1	Smiley的办公室里
Task force 29 – Mission Statement	Counter–terrorism部门Ducan Macready办公室前的桌子上
U.N. Resolution 3507 (2029)	地下监牢（Prison Cell）的木桶上
In Terror Firma (Part 2)	靶场（Shooting Range）的椅子上
Modern Business Review (Hacks of Aggression)	米勒办公室的桌子上

Otar的赌场

全1本

书名	位置
Family Values	二楼Otar房间外的桌子上

火车站

全1本

书名	位置
The Sleepwalking World (Depopulation)	中央大场景，面对证物房右侧书店的地上

银行

全5本

书名	位置
Bob Page – Anatomy of a Prodigy	入口附近的桌子上
Jus in Bello (Fall of Belltower)	招待处后面的桌子上
Palisade: Clients and Services	一楼Executive Services办公室的桌子上
Palisade: Property and Data protection	支线任务“Samizdat”中获取任务物品的秘密房间内
AJ09–0921 Patient X	Versalife的保险库里，只有选择银行路线才能获得

布拉格（东北部）

全6本

书名	位置
Collapse of an Industry (L.I.M.B)	红灯区的公寓里，具体位置为剧院右侧的巷子入口处
The next three decades (World Police)	L.I.M.B.诊所前的公寓里
Modern business review (Corporatocracy)	L.I.M.B.诊所的地下室里
Tech–a–tete Magazine	诺曼・施塔内克的公寓里
Tai Young Medical report	诊所二楼的冰箱后面，具体位置可以参考前文支线部分的“The Last Harvset”
A., I	支线任务“The Harvester”中Johnny Gunn住处的厕所里

剧院

全3本

书名	位置
The next three decades (Russia)	剧院的公寓处，三楼94号公寓里
Borderline magazine	三楼96号公寓里，电视下，旁边就是打开秘密房间的开关
World's most wanted (Dvali Crimes)	剧院地下的办公室的桌子上，流程后期和Otar见面的地方

傀儡城

全12本

书名	位置
Pride in Prejudice (Unauthorized rucker bio)	一开始的居住区内，Sokol公寓附近，用Smart Version查看可以看到某个公寓里有一面可破坏的墙壁以及毒气，其所在地的公寓的桌子上
Santeau – Rise of the corpo–nation (Growth)	到达市场后，食品店前的洲子上
Promise of a better life	商店ENTITY附近的桌子上，市场区域的最底层
Collapse of an Industry (Sarif Falls)	The Narrow出口处，激光机关后的房间里
Flesh and Chrome (Chapter 9)	从The Narrow出来后，上楼梯前右边的屋子里
Global Politics revew [2029 edition] (Chapter 1 aug incident)	市场上层，面对升降机方向的左侧有几个小宿舍，其中一个宿舍的床上，顺便一提，在最里面的宿舍里会找到支线任务“The Golden Ticket”中没被玩家选上的那位NPC
Two bloody cheeks	Louis Gallois商店下方的公寓里
The sleepwalking world (population reduction)	参照流程部分的ARC基地居住区部分，在有激光机关的楼梯前不要上去，该层的宿舍里
The inconvenient aug (chapter 17)	ARC基地指挥部，地图显示Level 2的区域里，面对电梯方向相反方向能看到两个梯子的房间里
The inconvenient aug (chapter 12)	Level 2区域电梯前的房间里
Talos Rucker: An autobiography	塔罗斯・洛克房间入口附近的桌子上
The inconvenient aug (chapter 2)	塔罗斯・洛克房间的秘密房间里

G.R.A.M

全3本

书名	位置
Billion Dollar daydreams (Part 3 of Nathaniel brown bio)	具体位置可以参考G.R.A.M获得成就/奖杯“Core Driller”，操控台房间的桌子上
City as product (Chapter 4 of Brown's bio)	第一个大场景最上方的房间里（在穿过两个房间后，躲过摄像头再往楼梯上走）
Jus in Bello (Part 4 – rise of tarvos)	参照流程部分，放满零件的房间的桌子上

伦敦

全3本

书名	位置
Tarvos: mission statement and company bio	CSO部分一开始区域的保安室内
Port in a storm (part 5)	宴会厅玻璃窗旁的沙发上，DJ附近
Santeau Rise of a coro–nation	流程最后救人的场景中的桌子上



XBOX STYLE

下期是一年一度的东京游戏展特刊。微软不出意料地再一次告别TGS，加上一直不参展的任天堂，导致本届TGS又成了索尼一家的独秀（如果不算各种手游页游的话）。不过去年微软曾经在10月初于日本多地举办了Xbox感谢祭活动，会场上也公布了一些游戏。也许今年微软还有类似的计划，相信再过一段时间就会公开了。



疣猪号乱入《极限竞速》



疣猪号（Warthog）无疑是"《光环》系列"最出名的载具。日前微软宣布，疣猪号将乱入于9月发售的《极限竞速 地平线3》。入选的这台疣猪号的型号是2554 AMG Transport Dynamics M12S Warthog CST，它理所当然地没有装备任何火力，而是根据地球的地貌增设了新的引擎以保持速度。

如果你的账号曾经玩过《光环5 守护者》或《光环 士官长合集》的话，那么你将免费获得疣猪号，9月内微软会以兑换码的方式把它发给你。如果你没有玩过这两款游戏的话也不用着急，在10月份《极限竞速 地平线3》预定举办的某个活动中，也有入手疣猪号的机会。

乔丹出演《NBA 2K17》

《NBA 2K16》的生涯模式被不少玩家吐槽，大家纷纷表示自创角色实在是没有什么代入感，而且看着特别违和。有鉴于此，2K宣布将请著名演员迈克尔·B·乔丹出演生涯模式。

迈克尔·B·乔丹（Michael B. Jordan）这个名字，无论是中文还是英文，猛一看都让人想起那位篮球之神，而且还是篮球游戏。事实上迈克尔·B·乔丹是一位近来很红的黑人演员，国内玩家对其印象最深的角色应该是《神奇四侠2015》中的霹雳火。此外他还出演过《火线》、《周末午夜光明》、《超能失控》等人气影视作品。

2K请迈克尔·B·乔丹出演，是想让"《NBA 2K》系列"能够更好地把运动和流行文化结合起来。而迈克尔·B·乔丹表示本系列自问世开始他就非常喜欢，能够出演这部作品也令他十分高兴。在生涯模式中，迈克尔·B·乔丹扮演的角色名为Justice Young，他将是玩家的良师益友，在各方面帮助初出茅庐的NBA未来巨星。



《光环5 守护者》秋季更新详情



343兑现了之前的诺言，《光环5 守护者》发售后的全部追加内容都是免费的，而且十分给力。在经过夏季令人激动的枪林弹雨追加模式后，如今秋季更新的内容已经公布。此次更新名为Anvil's Legacy，Anvil是UNSC的一个太空基地，在这个DLC里它成了模拟对抗用的训练基地。

这个DLC会增加全新的竞技场模式地图Mercy，它改编自4代的经典地图Haven。武器方面增加了加快上弹和射速的格斗手枪（Gunfighter Magnum）、附加消音器和狙击镜的战术手枪（Tactical Magnum），还有猎人炮和跟踪电浆发射器Wicked Grasp。此外还有一大堆全新的征用项目和自定义要素。

《战争机器4》红蓝限定手柄

《战争机器4》发售在即，微软不光推出了价格高昂的限定精英手柄，还有红蓝两色的普通版限定手柄。蓝版以本作主角JD·菲尼克斯的装甲造型和凤凰标记而设计，红版则是以系列标志性的战损红色提示而设计。两款手柄已内建蓝牙，可以直接与Windows 10装置以无线方式连接。此手柄同样包含3个《战争机器4》专用的下载码。此手柄将于近期在亚洲地区上市，不过具体时间未定。



PS CLUB

集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报 PSN 商城热点推荐



伴随着 9 月来临的是玩家们期盼已久的东京游戏展和《女神异闻录 5》，新型号 PS4 主机的消息也炒得火热，PSV 主机也有不小的动静，一时间 PS 系列平台也算是刷足了存在感。本期 PS CLUB 将为各位介绍 PS+ 会员本月的免费游戏以及 PS 系列平台各作品的最新动态。

最新系统	PS4:3.55版本	PSV:3.61版本	PS3:4.80版本

PS+ 会员 9 月免费游戏与优惠内容公开

PSN

港服


■万物之尘

优惠时间从 9 月 8 日开始。

免费游戏

游戏名称	平台
风之旅人	PS4/PS3
闪乱神乐 少女们的证明（日英文版）	PSV
讨鬼传 the Best（中日文版）	PSV
勇闯银河系	PS4
万物之尘	PS3
曼陀罗	PS3

其他免费内容

名称	对应平台
PS+ 会员专用的 2016 年 9 月主题	PS4
《明日之子》主题	PS4


◀苍翼默示录 刻之幻影 扩展版

日服

优惠时间从 9 月 7 日开始。

免费游戏

游戏名称	平台
苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	PS4/PS3/PSV
无夜之国	PS4/PS3/PSV
风之旅人	PS4/PS3
蛇球	PS3
恶魔战士 复活	PS3

其他免费内容

名称	对应平台
《苍翼默示录 刻之幻影 扩展版》主题	PS4
《卡利古拉》第 5 弹主题	PSV
《死侍》主题	PS4
《菲利丝的工作室》主题	PS4/PSV
《明日之子》主题	PS4
《瑞奇与叮当》主题	PS4
《苍翼默示录 神明之梦》主题	PS4
PS+ 会员专用的 2016 年 9 月主题	PS4/PS3/PSV


■波斯王子 遗忘之砂

美服

优惠时间从 9 月开始。

免费游戏

游戏名称	平台
风之旅人	PS4/PS3
陷落之王	PS4
BADLAND	PS4/PS3/PSV
波斯王子 遗忘之砂	PS3
曼陀罗	PS3
失忆症 V（英文版）	PSV

《蝙蝠侠》第二章 将于9月配信

PS4 PS3

由 Telltale 制作的《蝙蝠侠》游戏在 8 月 2 日配信了第一章《影子帝国》，由于自带中文所以不少玩家在第一时间购买之后都能投入到剧情之中。本作第二章《阿克汉姆之子》的主机版将在 9 月 20 日配信，有条件的玩家可以去体验最新章的剧情。

《蝙蝠侠》的实体版预定于 9 月 13 日发售，包含第一章的剧情以及特别季票，并将以升级游戏本体的方式来为购买实体版的玩家追加新的剧本。



《黑手党Ⅲ》发售后的更新内容一览

PS4

《黑手党Ⅲ》预定于 10 月 7 日发售，而 2K Games 将在发售日当天配信一些免费的和付费的内容来给玩家们增添乐趣。

免费的配信内容包括主角的新服装、车辆的新编辑要素，并且预定在游戏发售的 30 天后面向所有玩家免费配信本作预约特典"Judge, Jury and Executioner"的黄金武器套装。

付费内容为 3 个剧情 DLC，可分别单独购买，也可以购买季卡来同时获得这 3 个 DLC 的内容。三个 DLC 分别为《Faster, Baby!》、《Sign of the Times》和《Stones Unturned》。在 DLC 里不仅会有新的角色和新的故事，玩家在当中还能获得新的武器、车辆和服装等等。





《SD 高达 G 世纪 创世纪》预约特典公开

PS4 PSV

将于 2016 年 11 月 22 日发售的《SD 高达 G 世纪 创世纪》在 9 月上旬公开了预约特典以及发售后的 DLC 配信情报。

本作的预约特典为能够免费解锁在游戏发售后的 4 弹 DLC 的下载码，这 4 弹 DLC 会在发售后的每个月进行配信，拥有预约特典的玩家可以在 DLC 配信时免费下载这些内容。

●追加剧本 DLC 同捆包

《机动战士高达 闪光的哈撒韦》：预定于 2016 年 12 月配信，售价 800 日元（含税），包含 2 话剧本与 6 位登场角色，以及 Ξ 高达、梅萨、佩涅罗佩和古斯塔夫・卡尔共 4 台机体。

●追加机体 DLC 同捆包

《机动战士高达 The Origin》：预定于 2016 年 12 月配信，售价 100 日元（含税），包含机体为夏亚渣古Ⅱ（The Origin 版）和钢坦克初期型。

《A.O.Z. 在泰坦斯的旗帜下》：预定于 2017 年 1 月配信，售价 200 日元（含税），包含机体为高达 TR-1・海兹尔・奥斯拉（ファイバ－Ⅱ形态）、加普兰 TR-5・进阶型赫瑞欧 1 号机（MA 形态）、高达 TR-6・伍德渥特（MA 形态）、高达 TR-6・海瑟斯雷Ⅱ・拉赫（MA 形态）、全装型高达 TR-6・昆林、高达 TR-6・银雷（巡航模式）。

《机动战士高达 雷霆宙域》：预定于 2017 年 2 月配信，售价 100 日元（含税），包含机体为全武装高达（雷霆宙域版）、精神感应渣古。





《潜龙谍影Ⅴ》将与 11 月推出合集

PS4

在 8 月下旬，Konami 宣布将在下半年推出《潜龙谍影Ⅴ》的合集。

合集包括了《潜龙谍影Ⅴ 原爆点》和《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》游戏本篇的内容，同时还收录了截止到目前为止配信过的所有 DLC。合集没有 PS3 版，只有次世代主机版本。

合集的名称为《潜龙谍影Ⅴ 原爆点 + 幻痛》，发售时间为 2016 年 11 月 10 日，日版售价 3980 日元（未含税），价格比较实惠，如果还没有接触过本作的话可以考虑一下这个物美价廉的合集。





N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



刚踏入九月，任天堂不出所料地举办了一场网络直面会。虽然基本上只有3DS平台的游戏介绍，但是也有Wii U游戏移植3DS等让人惊喜的消息。那么本次就为3DS玩家们精心挑选一下直面会的重要信息吧。

《跃出 动物之森》加强版11月发售



在之前的应援团栏目中介绍过，今年秋季《跃出 动物之森》将会进行一次免费更新，加入对amiibo的支持。免费更新的详细内容将会在11月2日的《动物之森》专场直面会中公布。而这次的预告中也公布了一些即将在11月推出的新产品。

在11月3日，将发售新的amiibo卡包。这一弹amiibo卡片共有50种，对应了游戏的新功能"露营车"。在读取了这些卡片之后，新的动物们就会驾驶露营车出现在游戏中，与玩家互动。每个卡包随机内含3张卡片，零售价为324日元。

作为廉价版（仅售2916日元）的补充，本作的加强版《跃出 动物之森 amiibo+》将在11月23日发售。该版本包含了秋季更新的内容，随机赠送11月3日发售的新amiibo卡片1张。

除了普通版的新amiibo卡包之外，在日本7-11便利店还会同时发售《跃出 动物之森》与三丽鸥系列角色联动的特别版主题卡包。每个卡包售价同样是324日元，含有2张amiibo卡和1张贴纸，卡片和贴纸分别有6种样式。而联动的三丽鸥角色有凯蒂猫、双星仙子、布丁狗、美乐蒂、大耳狗宝贝喜拿和大眼蛙。









日版2DS正式成为市面常规机种



3DS的入门机种2DS曾经只是在欧美地区发售，但是在《精灵宝可梦》纪念版2DS被瞬间抢光之后，日本地区的2DS也终于被纳入了市面常规机种，从9月15日起进行销售。日版的2DS同样是以儿童为主要消费群体，作为入门游戏机进行推广，因此包装内将附带原装充电器，售价仅为10584日元。而除了蓝、红和透明黑之外，日版2DS还新增了粉色和薰衣草色，非常适合女生选购。



《瞬缘Mii广场》大幅更新 追加5款小游戏

3DS自带的《瞬缘Mii广场》在9月2日配信了更新补丁，对广场进行了高速化，并且追加了高级版广场和5款全新的小游戏。



●广场更新

广场的更新包括了两个部分，其中之一就是高速化的广场。以往玩家擦到Mii之后，要观看一连串的Mii演出，而这次更新之后，玩家就可以随时切换到高速广场节省时间。

另外，更新还带来了"瞬缘Mii广场高级版"。玩家可以付费514日元获得这个广场，及其附带的几个限定功能。

●行列：将以往最多容纳10人的限制扩张到100人，这样在游玩小游戏的时候就可以多玩几次了。

●生日日历：擦到的Mii会被记录下生日日期，当一个月的日期被填满的时候，玩家就可以获得一张帽子兑换券。

●VIP房间：可以将特别的Mii保存下来，比如有时候擦到的游戏制作人和自己想要保留的好友（QR

码扫到的和联机游戏中的Mii除外)。可以容纳的VIP上限为100人。

●**背景音乐**:可以从7种音乐中选择,更换广场的背景音乐,关上盖子的时候也可以通过插上耳机来欣赏。

●全新的5款小游戏

本次更新追加了2款免费的和3款付费的小游戏,其中免费的两个可以二选一进行下载,选过之后另外一个就会变成需要付费下载。而剩下的4款游戏打包购买只需900日元。这些游戏都有一个共通点,就是游戏操作只需要一两个按键,而且节奏非常快。

《高速!电刷车》(免费)



跟Mii进行电刷车(单轨道模型车)比赛的竞速游戏,玩家只需要在适当的时机按A键加速即可,但是能否完美地掌握这个时机恰恰也是胜负成败的关键。在通关任务之后就可以解锁新的赛道,而玩家也能够对模型车进行自定义改造。

《高速!股票交易员》(免费)



在Mii的预测提示下,抓住转瞬即逝的市场机会,判断突发的新闻动态,爽快地对股票进行低买高卖。Mii的预测并非完全准确,而且也有无法预测的行情。玩家对于上市公司(其他小游戏)的商品可以进行投资,从而让股票更容易上涨。

《高速!勇者食堂》



擦到的Mii成为了勇者,带着各种食材来到玩家的食堂。玩家要根据勇者的下单进行猜想,选择食材做成料理。多出来的食材可以用来研究新的菜式,从而收集各种菜谱。

《高速!大炮忍者》



玩家要把自己当成人肉炮弹发射出去命中远处的怪物。Mii会放着有装备和卷轴的风筝,站在炮弹发射的轨迹下面。玩家可以在试射之后调整他们的位置,让轨迹经过这些风筝,捡到更多的装备,最终击倒怪物。

《高速!探险队》



这个游戏要靠玩家擦到的Mii的"3DS计步数"来玩。擦到的人越多总计步数越大,或者擦到的某个人行走的步数特别大,一次游戏里面移动的距离就越远。在探险中,玩家会遇到野兽,可以将其麻醉和击退,也会找到宝箱获取古文物和发现各种生物,从而将其收集起来。

多款Wii U游戏移植3DS平台


■3DS版《皮克敏(暂名)》

在本世代,任天堂和部分第三方厂商都已经推出过一些跨3DS和Wii U双平台的游戏,而这次直面会,则是公布了两款Wii U移植到3DS的新作:《波奇与毛线耀西》和《超级马里奥制造3DS》。

另外,已经被确认正在开发的《皮克敏4》虽然还没有正式公布,但登陆掌机平台的《皮克敏(暂名)》却意外地出现了本次直面会,而游戏的玩法也变成了横版的形式。

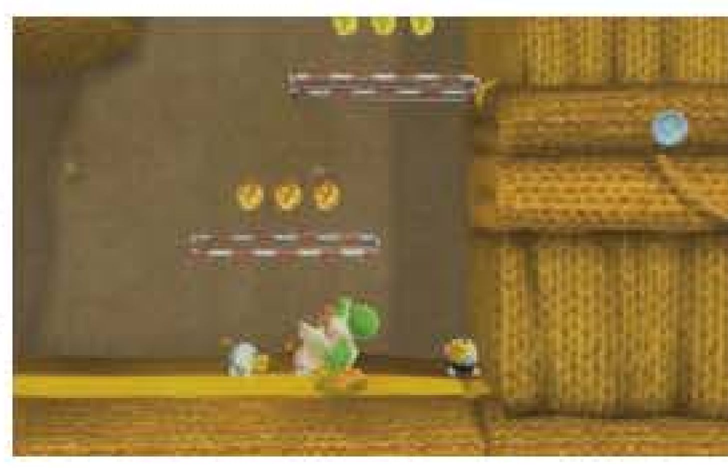
●《超级马里奥制造3DS》



预定于今年12月1日发售的《超级马里奥制造3DS》是Wii U平台《超级马里奥制造》的移植版。本作可以使用Wii U版的所有零部件进行关卡创作,并且追加了指引玩家轻松上手的教学课程,以及100个官方示例关卡和对应通关条件的挑战模式。

需要特别注意的是,本作并不能够将自创的关卡上传到网络供其他玩家下载,而是要通过3DS的本地通信进行传输,或者是瞬缘连接(擦肩)功能随机分享出去。

●《波奇与毛线耀西》



在完整收录了Wii U版《毛线耀西》所有关卡的基础上,3DS版的《波奇与毛线耀西》将追加新要素"波奇专用关卡"。而为了降低游戏难度,本作中还加入了"小波奇",为玩家提供探索关卡的提示。



▲本作的特别影像,由日本定格动画公司dwarf制作,NHK的"Domo君"是其代表作。

除此之外,游戏将收录长达30话的短篇动画,描写小狗波奇和毛线耀西的日常。而波奇的毛线玩偶也会作为新的amiibo玩偶推出,发售日为2017年1月19日。

《塞尔达传说》30周年amiibo

为纪念《塞尔达传说》30周年,在今年12月1日将会发售系列的家用机作品的多款amiibo。(之前已经发售过《黄昏公主》主题的amiibo)这一弹包括《塞尔达传说》初代、《时之笛》和《风之杖》的林克,以及《风之杖》的塞尔达。它们全都可以在未来的《塞尔达传说 荒野之息》中使用,但具体功能还有待官方进一步公开。



TRICKY TOWERS

本文对应游戏版本为：1.10

免费游戏天国 FREE GAME GUIDE

本作为2016年8月PS+港服与欧美服会免的一款益智类多人互相伤害游戏。虽初眼看过去只是很普通的一款类俄罗斯方块游戏，但其本质是包含着一些物理原理的堆彻类游戏，需要玩家在堆彻高塔的同时完成相对应的对战任务或挑战任务。游戏中我们还可以使用白魔法来辅助自己和黑魔法伤害对手，使得这游戏玩起来趣味更足，有着让人完全停不下来的乐趣。

文 马克兔苍雨轩　编 秋沙雨　美编 Juxi

难死塔		WeirdBeard	PUZ
PS4	Tricky Towers		美版
	2016年08月02日	本地2～4，在线2～4人	对应年龄：全年龄
	售价：14.99美元		

系统介绍

基本操作

按键	作用
左摇杆/十字键	移动方块（半格）
×	旋转
□	白魔法
○	黑魔法

按键	作用
L1/R1	移动方块（一格）
L2	左旋转
R2	右旋转
OPTIONS	暂停菜单

游戏模式

竞速模式 (Race Mode)	第一个能建到上方的终点线维持3秒不倒就算胜利
生存模式 (Survival Mode)	第一个能在3条命内完成规定数目的方块就算胜利，途中命用完了直接输掉比赛
解谜模式 (Puzzle Mode)	在上面规定的能源线内建得最多方块者就算胜利

每个模式的三个等级

简单 (EASY)	只限使用白魔法
普通 (NORMAL)	能使用黑白魔法
特殊 (SPECIAL)	可以使用黑白魔法外，每种模式的场地还会有附加干扰系统。比如竞速模式下会有狂风暴雨、生存模式会随机受到黑魔法攻击和不允许使用白魔法的解谜模式。

除了以上这三种对战模式外还有一个包含50关的挑战模式（Trials），该模式下的所有关卡都是对应这三个模式的挑战。刚开始高级关卡是被锁住的，需要通关低等级的挑战来解锁高级关卡。



魔法介绍

白魔法

	魔法名称	作用
	红心（线上生存模式限定）	使用后恢复一颗心
	坟墓小岛	使用后可以在上方架空腾出一个三格宽的小岛
	水泥铲	使用后的方块会在着陆的时候变成稳固的方块
	多重水泥铲（稀有、线上竞速模式限定）	使用后腾空架起几块水泥方块
	蔓藤	使用后方块着陆的时候会把四周触碰到的方块紧紧连接起来
	闪电	使用后可以消除最后一块着陆的方块

黑魔法

	魔法名称	作用
	加速（线上生存模式限定）	使用后敌人接下来的数块方块都会加速降落
	灌木（线上竞速模式限定）	使用后会固定敌人顶层的数块方块，上面的一些绿化会干扰到敌人的视角（其实反而是在辅助敌人）
	锁链（线上生存模式限定）	使用后敌人的一块方块无法旋转
	自动旋转	使用后敌人的一块方块会自动顺时针旋转
	气球（线上竞速模式限定）	使用后会在敌人对面出现小气球，如果敌人在两个方块内触碰到该方块会被气球拖得下降很慢
	幽灵（线上生存模式限定）	使用后敌人侧出现几个幽灵来随机抱走一块方块乱扔，如果没及时砸死小鬼的话，会损失一颗心

	魔法名称	作用
	泡泡（线上生存模式限定）	使用后敌人侧的任意一块方块会附上泡泡，如果不及时砸的话方块会被带上空中，然后在随机位置掉下来
	砝码	使用后敌人的一块方块会巨大化
	霜冻（线上竞速模式限定）	使用后敌人的数块方块会结霜化导致很滑很容易滑掉
	迷雾（线上竞速模式限定）	使用后可以干扰敌人的视线
	?	随机效果
	魔法书	随机效果
	黄金魔法书（稀有）	随机多重效果

Trials解谜关卡与难点关卡

在挑战模式（Trials）下，还有部分解谜类关卡，被解谜难住的读者们可以参考下图的摆放方法。最后三关比较深的横沟需要用到 L1/R1 和相对应的方向键同时按才能横插进去。

难点关卡解谜图解

Trials#03



Trials#07



Trials#04



Trials#09



Trials#11



Trials#20



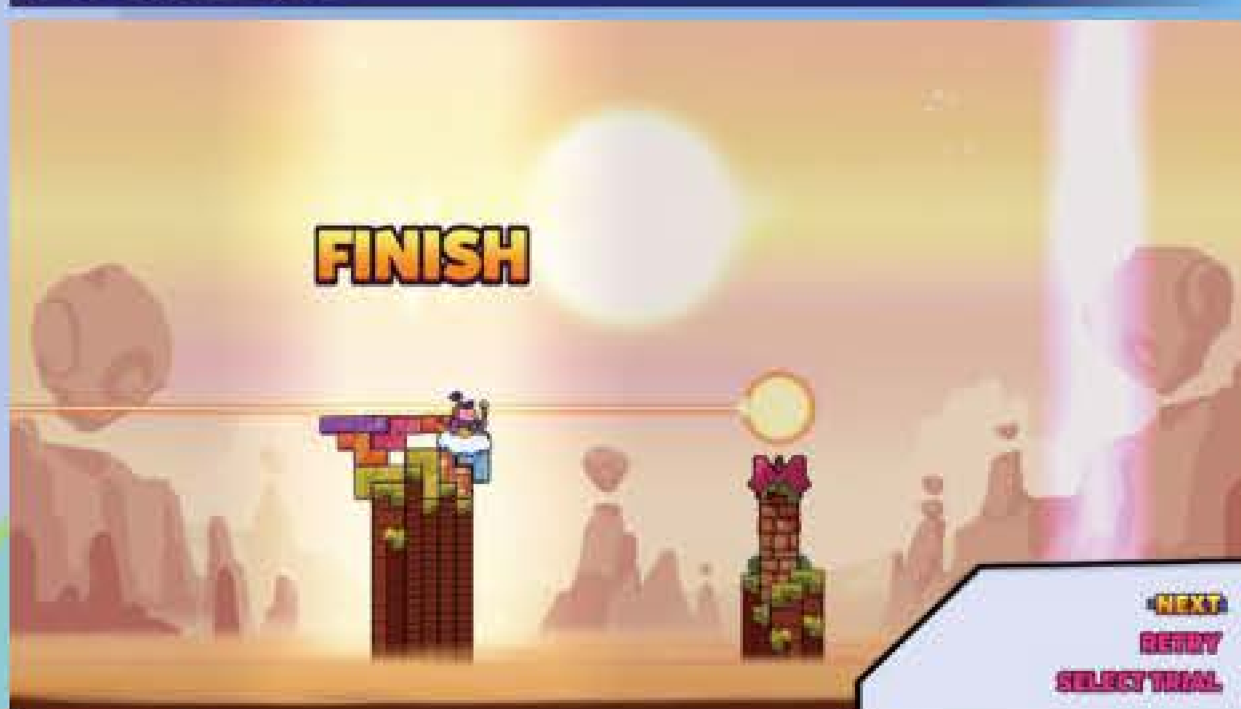
Trials#15



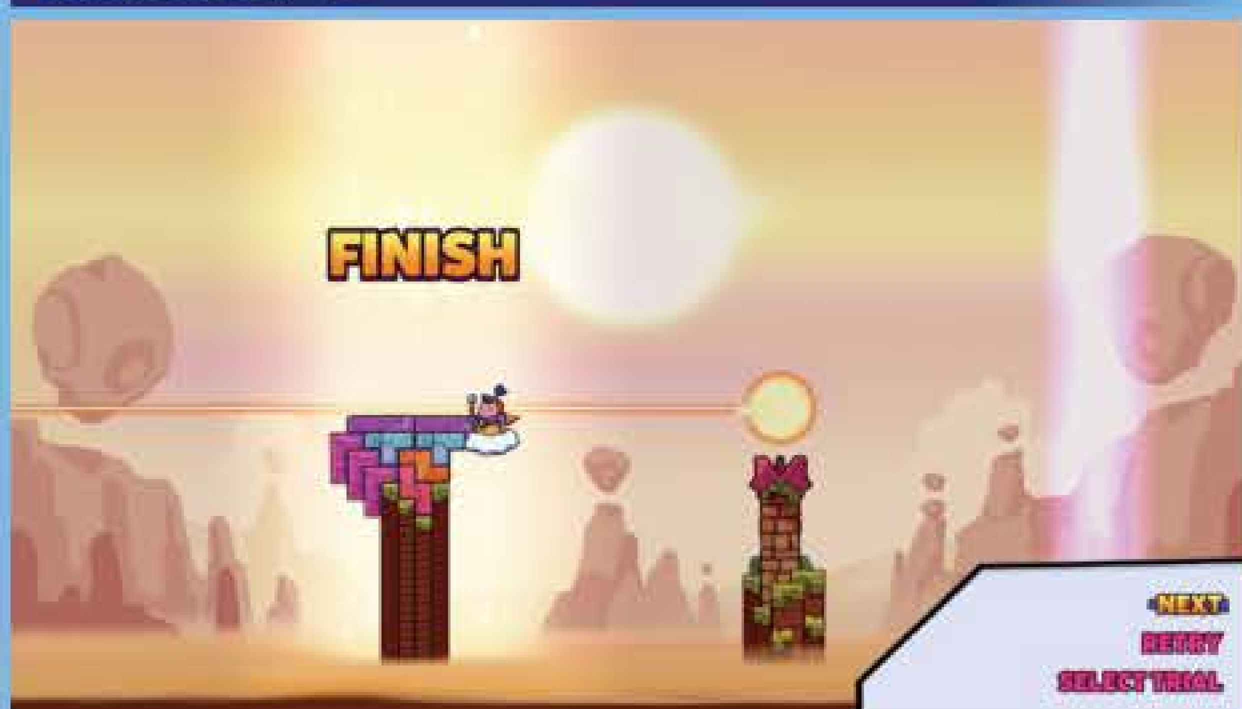
Trials#22



Trials#17



Trials#23



Trials#18



Trials#25



Trials#27



Trials#29



Trials#31



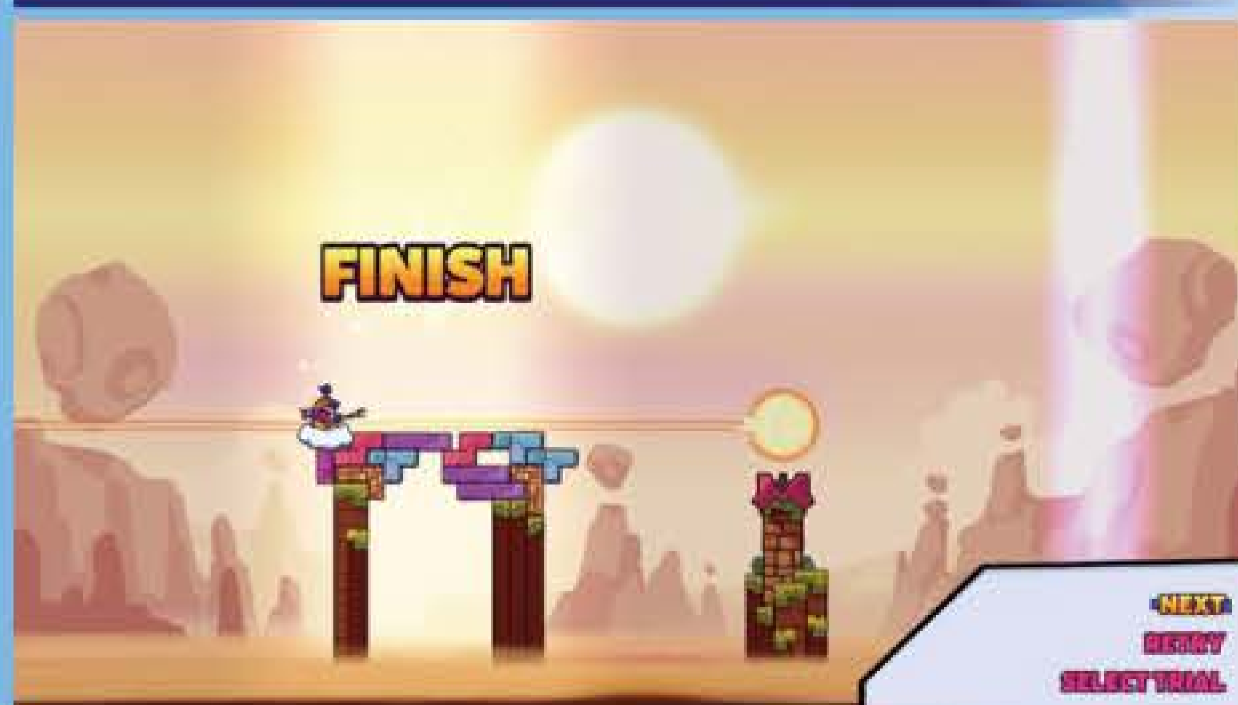
Trials#33



Trials#34



Trials#37



Trials#39



Trials#43



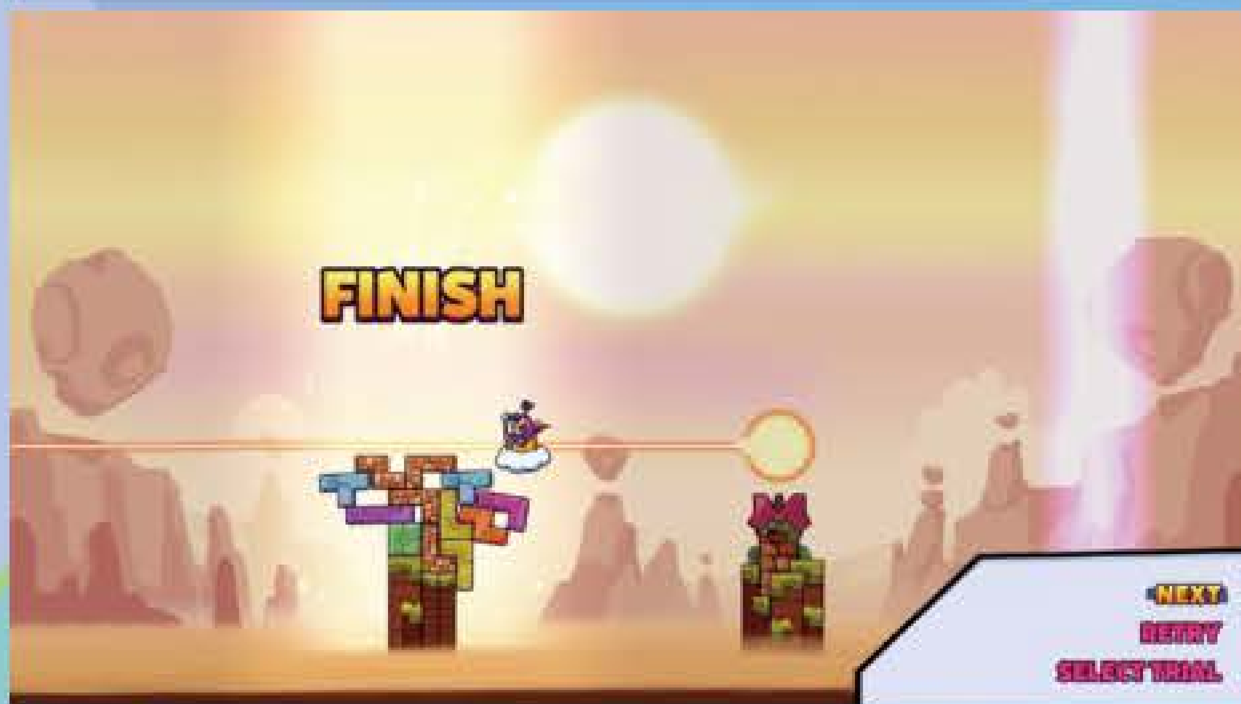
Trials#44



Trials#47



Trials#49



难点关卡

注意：以下难点关卡均与奖杯的获得有关。

Trials#6

对应奖杯“Like a glove…”。尽量往一个方向盖塔，由于最后一个方块肯定会是巨型窗、钢琴或者风车屋的其中之一，所以必须在左边或者右边留一个大空格来应付最后这个大型方块。

Trials#8

对应奖杯“Speed. Precision.”。这个奖杯完全靠运气来拿，在关卡一开始就使劲按照直线方向往上盖方块，一般试多几次就能完成的。

Trials#40

对应奖杯“Bare bones”。本关为总共有49块方块的生存关卡，黑魔法攻击全部都是加速，所以最好是慢慢建好地基（尽量建平面点）来准备承受最后两块大方块的冲击。

Trials#50

对应奖杯“Ultimate wizard”。想要解锁这个奖杯的话，在游戏一开始建好地基就至关重要。首先得在一开始拿到黄色或者紫色的钩形方块，然后钩住左右其中一个坑；接下来两个大方块内必须到达魔法线取得藤蔓魔法；如果第三个大方块是大横条就完美了，第三块畸形模块就是利用藤蔓魔法来套住一开始提到的黄色或紫色的钩形方块，这样就能建完一个又宽又稳的地基基础。接下来要注意的是搭方块的时候尽量往下和左右压，并且环环相扣，同时必须在第二波锁链大方块来之前拿到水泥铲魔法。做完以上几步后就基本打了一个很稳很宽的地基了，只要坚持这个循环，最后能够抗住最后一波的进攻。



奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	解锁方法
白金	Grand master wizard	解锁除该奖杯外的所有奖杯
金杯	Ultimate wizard	不失一颗心下完成挑战关卡第50关
金杯	Master wizard	完成所有挑战关卡（总共50关）
金杯	Perfect start	在无尽生存挑战下，不失一颗心下搭建一座99块方块高的塔
金杯	Bare bones	不使用魔法完成挑战关卡第40关
金杯	Speed. Precision.	80秒内在一块方块都不掉落的情况下赢得一场普通级别的竞速比赛
金杯	Like a glove…	不失一颗心且不触碰到魔法线的前提下完成挑战关卡第6关
银杯	In the moonlight	把月亮摘下来
银杯	Survivor	在对战生存模式的特殊模式或者单人无尽生存模式下迎接第八波攻击存活下来
银杯	Think fast!	完成挑战关卡第8关时剩余时间至少52秒
银杯	99 Bricks!	在无尽生存模式搭建99块方块
银杯	No need to rotate	不旋转方块完成挑战关卡第30关
银杯	Green fingers	一个蔓藤魔法连接7个方块
银杯	Mode master	在每个线上对战模式的每种等级模式都赢一次
银杯	Almost there	解锁大师挑战关卡
铜杯	On the right track	解锁专家挑战关卡
铜杯	Doing good	解锁职业挑战关卡
铜杯	Baby steps	解锁学徒挑战关卡

奖杯类型	奖杯名称	解锁方法
铜杯	Match winner	赢得一场线上对战
铜杯	Brick stacker	在无尽生存模式搭建66块方块
铜杯	Trickster	在竞速比赛胜利时屋顶做一个180° 旋转
铜杯	Architect	在对战解谜模式结算时搭建20块方块
铜杯	Save some room	完成挑战关卡第20关时能源线下方还留下一行空间
铜杯	Bigger than magic	不使用任何魔法完成挑战关卡第21关
铜杯	You stay there!	撞破杯泡泡内的方块而且在此期间不掉落水中
铜杯	All-round magician	每种魔法都使用过一次
铜杯	Close call	仅剩一颗心赢得一场线上生存比赛
铜杯	Show off	不使用任何魔法赢得一场线上普通级别的生存比赛

白金路线

●第一步：直接打50个挑战模式，有空就玩玩线上模式，打到第50关的时候就可以顺便挑战最难的奖杯“Ultimate wizard”。这一步能顺便解锁“Master wizard”、“Almost there”、“On the right track”、“Doing good”和“Baby steps”。

●第二步：游玩无尽生存模式，当解锁“Ultimate wizard”后来挑战“Perfect start”简直轻而易举，获得奖杯前会顺便解锁“99 Bricks!”、“Brick stacker”和“Survivor”。

●第三步：游玩线上多人模式解锁“Match winner”、“Close call”和“Show off”。

●第四步：找本地或者线上基友帮忙（人越多越好），解锁“Speed. Precision.”、“In the moonlight”、“Green fingers”、“Mode master”、“Trickster”、“Architect”、“You stay there!”和“All-round magician”等技巧收集杯。确实找不到联机同伴的话自己一个人刷也是可以的，前提是要有多点耐心。

●第五步：最后就是扫尾，各种在挑战模式里面的“Bare bones”、“Like a glove…”、“Think fast!”、“No need to rotate”、“Save some room”、和“Bigger than magic”。



难点奖杯

Perfect start

该奖杯的随机性比较高，和终极魔法师的套路差不多。由于盖得越高方块下落的速度就会越快，所以尽量往左右边缘扩散，这样一来才不会加速得太快；坟墓小岛尽量少用，因为会一下子上升好几段，最好是觉得眼前这段不能再搭的时候再开坟墓另外建地基，太常用只会更快地把自己带往坟墓；水泥铲魔法永远是你的好朋友，记得巧用水泥铲魔法，一般水泥铲魔法都是选择比较长的方块放横来使用，如果刚好遇到巨型方块就简直是赚到了，使用恰当后就相当于搭多一个安全的平台出来，获得一次重生的机会。笔者总结了两个水泥铲用法心得，第一个是放在摇晃的顶塔旁边，这样可以稳住摇晃，第二个是放在最底部的左右座位延伸发展。无论你是否完成盖塔，只要无伤分数达到99这个数字就会直接跳杯。

Speed. Precision.

必须是普通级别的竞速比赛，本地或者在线刷都可以。建议先别在意80秒，快速搭稳地基善用各种魔法，看到终点线时再常识向高处冲刺。这个杯运气很重要，有必要的话可以借助联机同伴的帮助，越多人帮忙越轻松，如果正巧同伴有砝码魔法的话而你刚好手头有水泥铲魔法，这时候就如同虎添翼。



In the moonlight

这里推荐至少3人进行配合来解锁这个奖杯比较简单，需要其中两个人获得砝码魔法并且一起发动魔法，这时第3个人的方块就会变成4倍大，确认可以安全着陆即可。这块巨型方块着陆后月亮就会抖一下，之后参加这场比赛的所有人就会解锁该奖杯。

Green fingers

可以建一个左右边尽量有多数方块的小沟，然后想办法获得蔓藤魔法，再等紫色大横条发动魔法插下沟就可以了。

Mode master

需要注意的是，如果和敌人打平但是并列第一的话，这时候拿的第一名是不算在解锁条件里的。不过随机（Random）是算在内的。在获得所有9种模式的胜利之后，还需要在3种模式的随机模式中取得胜利。

Trickster

在离终点尽量高的地方弄个尽量长的腾空平台，下面尽量少配置障碍物，利用屋顶的△键撞腾空平台下面的直角，这样一来屋顶就可以做出大幅度旋转。需要记住的是，撞的时候前往要L1或者R1+相同方向的方向键同时按，这样就能一次移动一格半。这个杯判定有点奇怪，写本文时也是至少做了起码五、六次才跳的奖杯，所以如果遇到奖杯没跳不要慌，反复多做几次就是了。



All-round magician

黑白魔法总共19种，前面18种都很容易出，惟独最后的黄金魔法书出现概率最低，所以如果遇到的话就别犹豫，优先使用黄金魔法书。最后剩下的话可以在竞速模式刷，一直保持最后一名会大大提高黄金魔法书的出现概率。需要注意：在竞速模式刷到的黄金魔法书才是解锁奖杯所需的魔法，生存模式刷到的不算。

EARTHLOCK
FESTIVAL OF MAGIC

文 告鸟（实习） 美编 心の永恒

免费游戏天国 FREE GAME GUIDE

《沉睡的大地 魔法节日》是一款参考上世代传统JRPG的作品，在游玩的过程中甚至不止一处能令笔者回想起当初《最终幻想 IX》带来的感动。然而由于是一款欧美独立工作室制作的小品，没有很好的将JRPG的精髓把握。最终只是一款模仿外形而没有内涵的皮囊作品。不平衡的角色，诡异的伤害，恶性的BUG与会导致剧情卡死的设定，游玩体验可谓糟糕。游戏的整体流程没有难度，故此篇只讲解一下如何上手这款"独特"的RPG作品，并介绍全部成就解法。如有全成就想法的玩家一定要注意管理好自己的存档，以免发生悲剧。本游戏为9月XboxLIVE金会员免费游戏，PS4版预计2016年内发售。

沉睡的大地 魔法节日	Snowcastle Games	角色扮演
XOne	Earthlock: Festival of Magic	美版
	2016年9月1日 / 本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为：29.99美元	

操作界面

界面解说



①生命值 ②Bonds值 ③行动点 ④指令
⑤切换行动模式 ⑥行动速度条 ⑦敌人生命值

地图场景操作

名称	作用
左摇杆	人物移动
方向键	菜单移动光标
Y键	开启/退出菜单
X键	菜单中使用道具
LB/RB	菜单中切换人物
A键	互动/确认
B键	返回
RT/RB	切换行动人物
VIEW键	开启大地图
MENU键	暂停

战斗场景操作

名称	作用
右摇杆	调整视角
方向键	切换行动模式
A/B/X/Y	执行指令
LB	进入Super模式
RB	切换战斗风格
选定指令后方向键↑↓	切换目标
选定指令后方向键←→	切换阵营
同一方向键按两次	指令翻页

注：本攻略参考自XOne版本。

人物定位分析

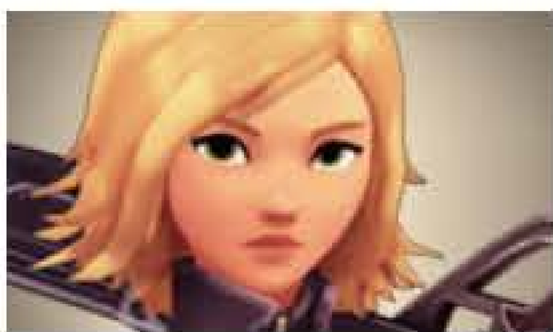
Amon



游戏主角，本身的人物设定类似于盗贼，一开始便拥有偷盗技能。指令分为近战和枪械，可以分别攻击地面和空中的敌人。进入Super模式后可以使用枪械发动群体群体伤害。虽说是全期角色，然而属性的成长也无法弥补其招式的无力，在非Super模式下所有的招式都只能攻击单体，而且伤害极其有限，更多的

是充当肉盾角色。其没有伤害的招式对付BOSS简直就像是在挠痒痒。而buff技能对于自己的提升也只有微弱的效果，整个游戏的所有怪物也偷窃不到什么有用的物品。

Lve



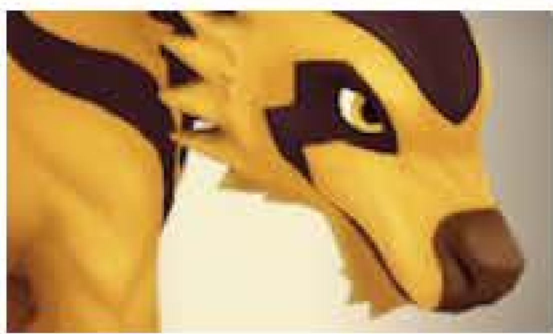
女主角，人物的设定是士兵。然而角色定位同Amon高度重叠。只不过从近战buff系变为了近战治疗加陷阱，另外一个风格则是使用弩箭。在前期元素陷阱配合Amon的同元素子弹发生的连锁，伤害还比较可观，但对于后期多数敌人同样显得乏力，Super模式则是对敌方发动群体元素陷阱。相对优秀的是最初始的近战攻击招式数值要比Amon的几个招式高，后期相对还有点输出。在后期也学会偷盗技能后，笔者是真的搞不明白这两名主角有啥区别了。

Gnart



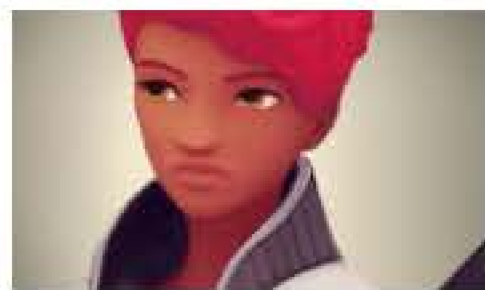
白猪种族的牧师，初期角色之一。技能定位上是团队buff机和奶妈。但是，技能里的单体回复只有可怜的5%延缓回复效果。Super模式下群体回复还是比较可观，可是也只有短短的三回合。前期BOSS战打不到那么久，后期BOSS战三回合后还没胜利基本也就要团灭。而团队增益buff百分比效果，由于大部分角色基数太低，收益也是极低。而消耗大量行动点的debuff技能，对付小怪没有意义，对付BOSS……似乎所有的BOSS都是免疫体。在后期获得40%单体回复和Super模式下的全体群体伤害旋风后，才能发挥不错的作用。

Taika



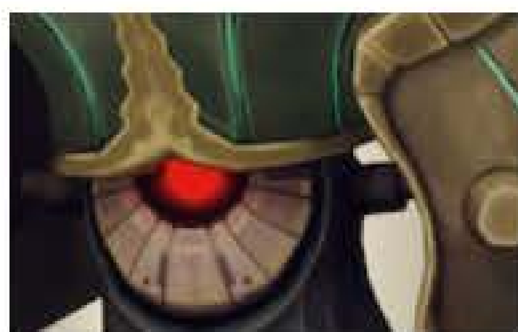
女主角的宠物，前期入队角色。拥有整个游戏惟一的魔法群体伤害输出。而且其魔法群体伤害伤害并不是独立计算，而是将一个总数值分摊给每个单位。基本三个单位以下都可以靠Taika的魔法群体伤害轻松秒杀，对付大量敌人可以两回合收工。尤其是在BOSS战时，单一的一个目标可以造成巨额的伤害。并且该游戏的暴击幅度极度变态，后期对付BOSS战力求速战速决。只需要在BOSS前存档，然后赌出一发魔法暴击，轻松就能打出9999的满额伤害。团队核心，输出王者。

Olia



早期离队角色，技能设定上是肉盾的角色。但是由于早期离队，该游戏等级差距又比较明显，后期加入后显得极其乏力。而且其嘲讽技能只能对单体嘲讽，而BOSS又是全面免疫这类技能，故此也只能作为一个普通的打手使用。除了解锁成就以外基本派不上用场。

PAT



后期加入角色。但是加入的时候只有10级。笔者碰到该角色时主角队都已经20级了。伤害类型为单体魔法,辅助则是群体的物理盾。后期BOSS基本都是法术群体伤害伤害,同样是一个很难派上用场的角色。

Bonds系统

RPG游戏中普遍的连接爆气系统，两名人物头像中间的Bonsd值（蓝条）满后，按LB可以起进入Super模式，发动强力的攻击，是BOSS战胜利的关键。在每次BOSS战之前攒满Bonds条是十分必要的。

Super模式下的行动点，则是由两名人物的羁绊星数来决定，星级的提升还是很快的，并不需要战斗太多的次数。全人物之间的五星羁绊也是全成就条件之一。

Talents系统



当玩家每获得一定的经验时就能获得一个TP点，每升一级可以获得3~5个。每一点TP可以用来给角色的技能盘嵌入一张属性卡片。

属性卡片分为三类：

Stat：属性卡，角色的等级提升除了增加生命值以外，其他属性提升并不明显，使用这些墨绿色卡片来提升角色成长路线。

Ability：技能卡，用来给角色获得新的技能，一般来自于开宝箱和击杀BOSS。Taika的Sixth Sense也能学会一些技能。

Perk: 人物卡，除了每个角色初始的两张外，击杀每个精英怪物或者BOSS都能获得若干BOSS卡，为角色增加一些强力的被动属性。

藤壶岛



当玩家营救了青蛙君后便可以解锁藤壶岛，一个看似很重要却对游戏没啥贡献的地方，主要是用来传送和解锁成就。

种植

在游戏中玩家击杀BOSS或者开启宝箱会获得种子，将种子种在藤壶岛的左侧，过一段时间便可以收获。植物一共有三个等级，在达到最高等级后，如果玩家有需要高等级材料的卷轴，植物则会一定几率掉落新的高等级种子。一共会有三个级别的种子。需要注意的是植物收获的时间是按现实时间算的，而不是玩家在游戏中的行动计算。

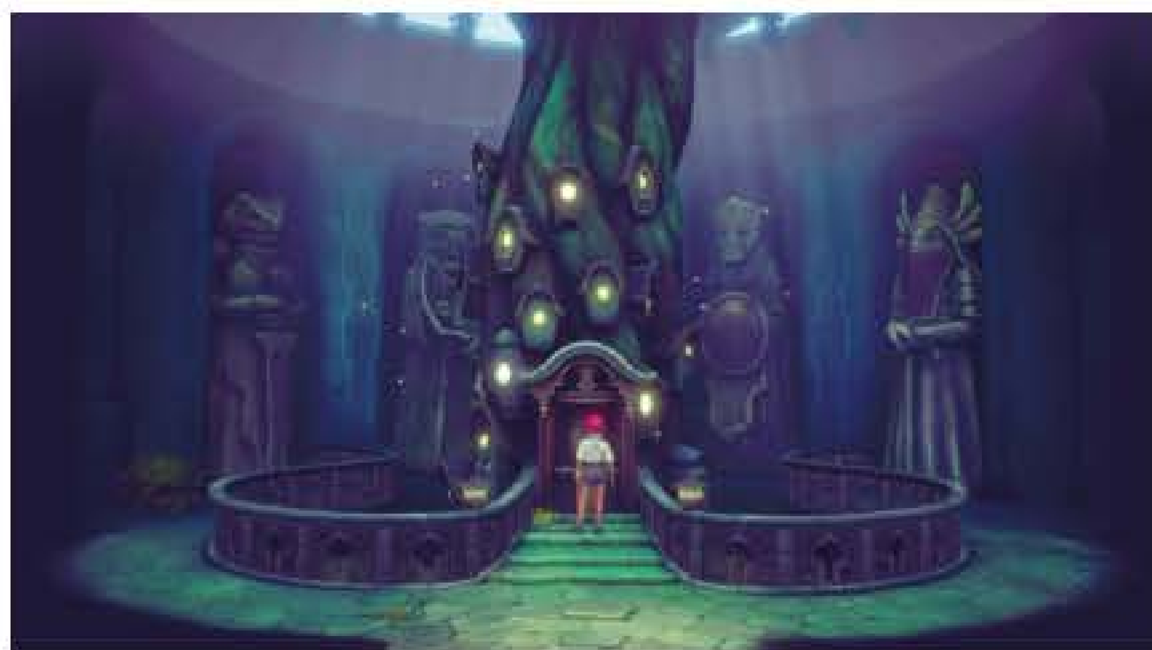


合成消耗品

种植园旁边的小屋可以将种植出来的材料进行合成，来获得角色使用的弹药或是消耗品。而配方卷轴来自于支线任务、BOSS战奖励，以及宝箱。到了中后期基本也没有太多价值。

合成人物卡

每获得新的人物卡时也会一并获得合成卷轴，通过青蛙君购买的素材，我们可以合成多张人物卡，来给每个不同的角色使用。



战术解析

该游戏似乎打算复刻出“《最终幻想》系列”属性上几十点的变化造成几千点伤害的算法，当然很明显的是失败了。而且由于敌人分配的特性，怪物行动速度过快，当你4个人物遇见8个怪物时，除了群体伤害以外单体攻击造成的收益可以说是微乎其微。导致整个游戏的战斗都是由Taika来主导输出。

而BOSS战中，制作组似乎是想引导玩家积极使用复活药（复活药非常廉价）来赢取胜利，但是复活后的Bonds值会清空，而主要输出又需要进入Super模式，正面作战的话后期会显得非常痛苦，经常被一个群体伤害团灭。不过面对游戏5到10倍无法稳定的暴击倍数浮动，可能你攻击一次的500伤害，暴击就变成了5000，SL大法反而成为了快速攻略BOSS的关键。Taika原本1000伤害的魔法，可能忽然变成一击9999的满额伤害，带走BOSS大部分的生命值。

至于buff系统，由于切换风格也要记录回合数，加的buff面对BOSS的伤害又微乎其微，debuff又是全面免疫，你会发现你耗费了3个回合加buff再切换风格攻击，还不如直接3次攻击来得实在。整个游戏从头至尾都可以说是在不停按A键和治疗中度过。战术对于这款游戏显得过于高端，战斗内容可以说极其枯燥。更不用说战斗整体动画效果缓慢，强行延长了流程的不少时间。

或许前期游玩的时候会发现三种物理伤害方式和元素之间存在克制性，但是很明显这只一个鸡肋的系统。中后期这些克制完全体现不出区别，看似繁多的指令其实都是一条——攻击。

存档管理与BUG

玩家一定要注意好三个存档的位置管理，进行交替存档。游戏随时会出现NPC无法对话的BUG，导致剧情无法推进。笔者游玩时碰到过两次。而BOSS战之后千万不要乱按键，注意对话结束后小心获得BOSS后的宝箱物品。因为有些BOSS房间不小心出来了就再也进不去，关键物品的缺失也会使剧情无法推进或是成就无法解锁。不明白制作组这样的设定意义何在。

成就列表

成就名称	说明
Owls of the Nest	通关游戏
Owl Tide Bestiary	全怪物图鉴
Supreme Scavenger	打开50个宝箱
Gardner of Lango	收获1000个植物材料
Lango Plantmaster	植物全部最高等级
Diligent Hogbunny	种满植物
Great Wave Alumni	收集全部卷轴
Champions of Umbra	全人物20级
Fearless in Karba	全队员羁绊5星
Disciple of the Onurasi	全队员技能卡填满
Heroic Hoarder	将朋友带回藤壶岛
Spiritualist of the Sands	击杀50个幽灵
Festival Masters	两个斗技场的金牌
Zabrium Seeker	剧情成就
Hogbunny Buddy	剧情成就
Gersween's Nest	剧情成就
The General's Daughter	剧情成就
A Stormdog's Bond	剧情成就
The Red-Haired Enigma	剧情成就
Ancient Sentient Support	剧情成就
Shielded by L?s	剧情成就
A Hammerhead's Freedom	剧情成就
Inside Ma ά to's Mind	剧情成就
Custodian of the Scrollroads	击败Mushriga
Konkylian Custodian	击败Hollow Knight

成就说明

Supreme Scavenger

说明：基本上不太可能会错过宝箱，在到达Suvia时，斗技场右边的宝箱会无限刷新。

Diligent Hogbunny

说明：一共有8种植物和它们的高级品种。

名称	说明
Spud	剧情获得
Revival	剧情获得
Fire	剧情获得
Aqua	剧情获得
Cactus	剧情获得
Shock	击败QuadragonBOSS获得(营救Taika剧情)
Snow	剧情获得
Poison	击败MushrigaBOSS获得

Great Wave Alumni

说明：全部卷轴位置。

名称	说明
Air Master	藤壶岛带回任务获得
Ammo Master	剧情获得
And Back Again	剧情获得
Battle Medic	剧情获得
Bonds of Battle	剧情获得
Beast and Human	剧情获得
Double Turn	Zaber斗技场获得金牌
Earth Master	剧情获得
Electrical Master	藤壶岛带回任务获得
Energised	剧情获得
Fire Master	藤壶岛带回任务获得
Ice Master	藤壶岛带回任务获得
Immunity Chance	剧情获得
On the Brink	BOSSHollowKnight的战利品
Pat Origon 2.0	剧情获得
Plants and Elemental Buster	剧情获得
Quick Rest	Suvia斗技场获得金牌
Quick Step	剧情获得
Strong Resolve	BOSSMushriga的战利品
Water Master	藤壶岛带回任务获得

Heroic Hoarder

说明：朋友与BOSS的位置。





Spiritualist of the Sands

说明：当你到达Scrollroad Desert时，与存档点左边NPC对话能获得From Beyond任务卡。装备到地图上操作的角色，就能看到幽灵怪物，后期的地图都会有，击杀25次、50次后回来和NPC对话即可。



Festival Masters

说明：当剧情推进后会叫你去参加竞技场。金牌的要求就是5场战斗内结束。一共有5波敌人，也就是说必须一场战斗消灭一波的所有敌人。只需要站着不动等敌人都聚集过来即可，难度不大。





Custodian of the Scrollroads

说明：位于Scrollroad Desert的左下角。（见左图）

Konkylian Custodian

说明：位于大地图Tower of Dhur的北面。（见左图）

通关时间：40小时左右
白金时间：60小时以上

对应游戏版本：1.00



文 秋沙雨　美编 NINA

绯夜传说	BNEI	角色扮演
多机种	テイルズオブベルセリア	日版
	2016年8月18日 / 本地1人（战斗时1~4人）	对应年龄：12岁以上
	售价为PS3/PS4：8070日元	



在本期杂志的上市时候想必预订了游戏的各位玩家也已经拿到了中文版的《绯夜传说》，由于中文版和日文版的存档不共通，所以本期《TOB》的研究中心还是以日文版为主。本篇研究中心的内容为奖杯的解锁条件补充、猫人箱的位置说明、小游戏的解说等等。

收集类奖杯补充说明

在上期的奖杯列表里有几个收集相关的奖杯的解锁条件描述得比较暧昧，这里把上一期奖杯解锁条件里比较模糊的几个数据再次进行一次详细的说明。

ミスティ-ミスティック

解锁条件：看过敌我双方的所有秘奥义。



●我方的秘奥义

第一阶段和第二阶段通过走流程升级获得，第三阶段需要在最终迷宫拿到6颗灵玉（见第401期的最终迷宫攻略），然后找到迷宫里的6个装置将灵玉放上去来打开新的旅行门，进入门内挑战BOSS之后就能够拿到对应角色的第三阶段魂力爆发以及第三秘奥义。第三秘奥义的发动方法都是需要发动第三阶段的魂力爆发，详细发动方法可以参照术技列表。

除了三个个人秘奥义之外，贝尔贝特与莱菲赛特、六郎与艾森、爱蕾诺亚与玛奇露都分别有一个合体秘奥义，解锁方法是在隐迷的第一、三、五层分别打倒里面的BOSS。发动方法是用切换爆发来切换至搭档角色上场时长按L2键。



●敌方的秘奥义

这个可以算是本作比重最大的限时要素，因为一旦错过之后就只能等下一周目再补回来。需要注意的是，如果期间有漏下个别秘奥义没有看的话，在看过其他 BOSS 的秘奥义之后将他们战胜，并一路玩到通关并储存通关存档之后才算是储存了已经看过的秘奥义记录，之后可以根据下列名单去收集其他没有看过的秘奥义（不包含剧情强制出现的秘奥义）。

支线相关的情报请参照第 401 期的攻略。





秘奥义	观看时机
ヴァイオレントミキサ–	主线，ベイルド沼野的BOSS食魔テレサ
シルフィ–ドブレイズ	主线，ベイルド沼野的BOSS未完成神依オスカ–
ボ–ルド・リプス	主线，ベイルド沼野的BOSS业魔アイフリ–ド
岚月流・荒鹭	主线，キララウス火山的BOSSシグレ，需要注意的是分为六郎在场和不在场两种
アブソリュ–ト・プリズン	主线，キララウス火山的BOSS半神依メルキオル
渐毅狼影阵	主线，最终BOSS战第一阶段的BOSSアルトリウス
プライマリィ・キリング	主线，最终BOSS战第一阶段的BOSSカノヌシ
秘剑・霸道绝封	主线，最终BOSS战第一阶段的BOSS神依アルトリウス
ル–ドネスヴィップ	支线“负伤したドラゴン”的ザビ–ダ战
强翼天翔	支线“决斗！アイゼンVS……？”的フエニックス战，在战斗里使用
不死鸟の如く	支线“决斗！アイゼンVS……？”的フエニックス战，在打败フエニックス之后低几率发动该秘奥义
杀剧吹こう剑	支线“かめにんの始末记”的ダ–クかめにん战，在战斗里使用
アイテムなぞ使ってんじゃねえっす	支线“かめにんの始末记”的ダ–クかめにん战，在战斗里使用道具并且ダ–クかめにん没有处于被攻击的硬直状态下会使用
杀剧舞荒拳	支线“谜のペンギョンを求め①”的ジュ–ド战或者支线“终末の使者”的ジュ–ド&ミラ战里，ジュ–ド的单人秘奥义
スプリ–ム・エレメンツ	支线“谜のペンギョンを求め②”的ミラ战或者支线“终末の使者”的ジュ–ド&ミラ战里，ミラ的单人秘奥义
虎牙破斩・咢	支线“终末の使者”的ジュ–ド&ミラ战里，两人的共鸣秘奥义

アイテム收集家



解锁条件：发现 855 种以上道具。

除了在主线和支线里获得的道具之外，完成各个小游戏达成记录时所获的饰品与服装也算在内。

需要注意的是强化装备到最高级之后的装备会改变名字，但是改变名字后的装备并非新的道具。

エネミ-博士

发现了 270 种敌人。

包括隐藏迷宫里的敌人，只要沿路没有漏下的区域和支线，然后把隐藏迷宫各层的杂兵与 BOSS，以及八头龙**カノヌシ**里剩下的 6 位 BOSS 打败之后就能达成解锁条件了。

比较容易漏掉的就是**ザマル**钟洞，因为支线里只需要来到入口触发剧情，如果不往里面跑的话是遇不到敌人的。

テイルズコイン大盛り

累计获得 20 万枚 TL **コイン**。

基本在反复挑战各地的小游戏期间就能够达到条件，反复尝试的期间能够拿到不少硬币。刷起来比较不乏味的是角色牌，木桩刷起来是最无脑的，开着 SEMI AUTO 模式然后一直按 × 键，15 秒一次，最低也能拿到几十枚硬币，如果没有在 × 键设置术技的话可以交由系统随机使用术技，还能顺便刷一下术技使用次数相关的称号，如果有连击手柄的话就更加方便了。

料理人の神髓

除了主线和异海探索里拿到的料理之外在隐藏迷宫里的第二层～第六层的第二个地图宝箱里都分别有一个料理。



ガルドも积もれば山となる

累积获得2000万以上的Gald。

新开二周目后在周目继承的商店里购买**ガルド**（Gald）2倍，如果在上一周目开了**カオス**和**イヴァル**难度的话建议在商店里继承魔水晶，然后在二周目时尽量以**カオス**或者**イヴァル**的难度来战斗，难度越高，获得的Gald就越多，打BOSS战或者在野外和迷宫打杂兵时遇到强敌的话可以获得的Gald就更多。或者在游戏通关后去隐藏迷宫打BOSS刷，隐藏迷宫通关后利用传送阵进入各个楼层的话BOSS会重新刷出来，顺便还能刷等级奖杯。或者可以去“第四种管理地区 超级种密栖域”，开最低难度刷的话一轮下来也有8万Gald。刷“第四种管理地区 超级种密栖域”的时候可以使用**シャ－クボトル**（战斗结束后Gald变成2倍）来提高效率，最高难度（**カオス**难度）一轮也有28万以上的收入。不过需要注意的是**シャ－クボトル**无法在商店购买，所以使用的时机要多加斟酌。

另一种方法就是使用异海探索来刷钱，这种方法仅限于PS4版。在开始异海探索之后按下PS键返回到主菜单，在系统设置里将时间往未来调，返回游戏之后异海探索就已经做完了。建议在刷出最后的区域“**クイッキ**－半岛”之后再来刷，在这个区域里可以拿到的海贼旗和“天煌鱼**の**辉沫”卖价是最高的。



猫人箱（ねこにんボックス）

在本作里，基本上每个区域、每个迷宫和每座城镇里都有1个猫人箱，猫人箱共有58个，需要消耗在地图里拿到的猫魂（**ねこスピ**）才能打开，越是到流程后期，打开猫人箱所需的猫魂就越多。

每打开2个猫人箱就能够获得1个奖励道具。

刷猫魂的方法

前提条件是通关游戏并且进入隐藏迷宫“天**への**阶梯”。

“天**への**阶梯”共有七层，除了用来触发剧情的第七层之外，第一层和第六层都有着固定的构造；有猫人所在的空旷区域→随机区域→需要消灭所有污垢才能前进的区域（详情见第401期的攻略）→BOSS房间。

有猫人所在的空旷区域里可以和猫人对话，花费100个猫魂来设立传送阵，设立之后别忘了踩上去来激活传送阵，之后就可以利用这一功能来在随机生成的区域刷猫魂。在随机区域里有一种区域是由两个区域构成并且只有猫魂、没有敌人的区域，而且猫魂数量众多，用来解锁第四种管理地区的诸多猫人箱时必定会用上。

步骤为：

①激活传送阵之后调查镜子，进入随机区域。

②看看周围是否有敌人，如果没有敌人也没有宝箱的话就说明进入了猫魂区域；如果有敌人或者进入了宝箱区域的话，在敌人冲过来或者拿完宝箱之后按下L2键返回火山的火口（注意别传送到洞窟外），之后再次进入隐迷，利用入口处的传送阵回到想去的楼层之后重复步骤①。

③拿完两个区域的猫魂之后如果不想继续前进的话按下L2键回到火口，之后重复步骤①。

效率比较高的楼层是第五层，两个区域里的猫魂不仅数量多而且都各集中在了一个角落里，用不着踩滑板来回往返跑。





猫人箱所在位置

※在地图里的粉红色宝箱标志便是猫人箱的所在位置。

ヘラヴィ－サ（所需猫魂：15）



ビアズレイ（所需猫魂：15）



ハドロウ沼窟（所需猫魂：25）



西ラバン洞穴（所需猫魂：35）



ヴォーティガン（所需猫魂：35）



ローグレス离宫（所需猫魂：65）



レニード（所需猫魂：125）



ゼクソン港（所需猫魂：75）



圣主の御座（所需猫魂：80）



ワァーグ树林（所需猫魂：115）



ダーナ街道（所需猫魂：95）



イボルク遗迹（所需猫魂：80）



ノーグ湿原（所需猫魂：145）



ローグレス（所需猫魂：95）



ブリギット溪谷（所需猫魂：70）



ブルナーク台地（所需猫魂：145）



ガリス湖道（所需猫魂：75）



ヴェスター坑道（所需猫魂：100）



ロウライネ（所需猫魂：140）



王都地下道（所需猫魂：65）



カドニクス港（所需猫魂：110）



イズルト（所需猫魂：170）



マクリル浜（所需猫魂：185）



ハリア（所需猫魂：185）



マーナン海礁（所需猫魂：165）



圣殿パラミデス（所需猫魂：200）



タイタニア（所需猫魂：275）



アルディナ草原（所需猫魂：225）



ストーンベリィ（所需猫魂：200）



フォルディス遗迹（所需猫魂：320）



タリエシン（所需猫魂：230）



プルナハ湖畔崖道（所需猫魂：245）



モルガナの森（所需猫魂：250）



アバル（所需猫魂：250）



镇めの森（所需猫魂：250）



リオネル岛栈桥（所需猫魂：275）



ベイルド沼野（所需猫魂：300）



メイルシオ（所需猫魂：335）



ガイブルク冰地（所需猫魂：335）



キララウス火山（所需猫魂：375）



东ラバン洞穴（所需猫魂：135）



ダヴァ-ル森林（所需猫魂：375）



ザマル锺洞（所需猫魂：375）



ノルミン岛（所需猫魂：525）



カ-スランド 岛（所需猫魂：300）



第四种管理地区 不定种密栖域
（所需猫魂：115）



第四种管理地区 兽类种密栖域
（所需猫魂：135）



第四种管理地区 甲壳种密栖域
（所需猫魂：150）



第四种管理地区 有翼种密栖域
（所需猫魂：200）



第四种管理地区 无足种密栖域
（所需猫魂：225）



第四种管理地区 兽人种密栖域
（所需猫魂：230）



第四种管理地区 不死种密栖域
（所需猫魂：265）



第四种管理地区 妖魔种密栖域
（所需猫魂：315）



第四种管理地区 装甲种密栖域
（所需猫魂：375）



第四种管理地区 超级种密栖域
（所需猫魂：450）



八头龙カノヌシ（所需猫魂：410）



天への阶梯（所需猫魂：525）





◆猫人箱奖励一览

所需打开的猫人箱数量	奖励
主线里自动获得	テンガロンハット
2	スクエアフレ–ムメガネ
4	バラのコサ–ジュ
6	颊红
8	シルクハット
10	天使の轮
12	前发右分け
14	イヤリング(左耳用)
16	ライフィセット・水ノルミンH、ライフィセット・水ノルミンB
18	いぬしっぽ(紫)
20	イヤリング(右耳用)
22	サングラス（アビエイタ–）
24	笑い眼镜
26	うさみみ(白)
28	アイゼン・无ノルミンH、アイゼン・无ノルミンB
30	いやしネコ
32	ベルベット・火ノルミンH、ベルベット・火ノルミンB
34	天使の羽
36	マギルウ・水ノルミンH、マギルウ・水ノルミンB
38	ねこにんの招待状（前往ねこにんの里的重要道具，进入方法见第401期的最终迷宫前的支线攻略）
40	エレノア・地ノルミンH、エレノア・地ノルミンB
42	リングピアス（左耳用）
44	ふと眉毛
46	リングピアス（右耳用）
48	ロクロウ・风ノルミンH、ロクロウ・风ノルミンB
50	ベルベット・战斗曲变化衣装4
52	アフロヘア–
54	片眼镜
56	トカゲの尻尾
58	ふわふわルル

全魔水晶入手途径

◆魔冰晶

魔冰晶是用来增加通过敌人掉落或商店进货后更新的装备上的随机技能种类的魔水晶。

魔水晶名称	效果	入手途径
基础能力の魔冰晶	追加让6个基本参数（攻击力、术攻击、防御力、术防御、集中力、HP上限）提升的随机技能	主线BOSS战
体力吸收の魔冰晶	追加能让HP回复（术技的HP吸收效果提升、击败敌人时HP回复）的随机技能	主线BOSS战
觉醒の魔冰晶	追加在使用魂力爆发时BG增加量提升的随机技能	主线BOSS战
器用の魔冰晶	追加在使用道具之后缩短不能使用道具的时间的随机技能	商店等级Rank2
マヒの魔冰晶	追加与麻痹相关的随机技能（麻痹性能提升、陷入麻痹时效果减轻）	主线BOSS战
火伤の魔冰晶	追加与火伤相关的随机技能（火伤性能提升、陷入火伤时效果减轻）	主线BOSS战
钝足の魔冰晶	追加与钝足相关的随机技能（钝足性能提升、陷入钝足时效果减轻）	主线BOSS战
猛毒の魔冰晶	追加与猛毒相关的随机技能（猛毒性能提升、陷入猛毒时效果减轻）	主线BOSS战
疲劳の魔冰晶	追加与疲劳相关的随机技能（疲劳性能提升、陷入疲劳时效果减轻）	主线BOSS战
种族性能の魔冰晶・地	难度在ノ–マル以上时，追加针对特定种族（兽、甲壳、不定形、无足、有翼）进行战斗时更加有利的随机技能	主线BOSS战
种族性能の魔冰晶・天	难度在ノ–マル以上时，追加针对特定种族（兽人、装甲、不死者、妖魔、龙）进行战斗时更加有利的随机技能	主线BOSS战
属性威力の魔冰晶	难度在ノ–マル以上时，追加各属性威力提升的随机技能	主线BOSS战
熟练の魔冰晶	难度在セカンド以上时，追加提升Master技能习得速度的随机技能	甲种业魔“オ–クコング”
属性轻减の魔冰晶	难度在セカンド以上时，追加减少各属性伤害的随机技能	甲种业魔“ダンゴムシ”
逆转の魔冰晶	难度在セカンド以上时，追加当HP小于8%时提升各参数的随机技能	甲种业魔“エビルプラント”
绝对轻减の魔冰晶	难度在ハ–ド以上时，追加伤害减少的随机技能	甲种业魔“ハ–ピ–ラッキ–”
消费半减の魔冰晶	难度在ハ–ド以上时，追加一定几率SG消费减半的随机技能	甲种业魔“デンジャラススメル”
钢の魂の魔冰晶	难度在ハ–ド以上时，追加在使用魂力爆发时一定几率不会减少SG的随机技能	甲种业魔“クラ–ケン”
反射の魔冰晶	难度在イヴィル以上时，追加在所受伤害无效化时一定几率反弹伤害的随机技能	甲种业魔“フルメタルボ–ン”
气绝の魔冰晶	难度在イヴィル以上时，追加延长敌人气绝时间的随机技能	支线“マギルゥ奇术团がゆく⑥”
气合の魔冰晶	难度在カオス以上时，追加蓄力防御的蓄力速度提升的随机技能	甲种业魔“牛头天王”
无敌の魔冰晶	难度在カオス以上时，追加在战斗开始后的一段时间内进入无敌状态的随机技能	甲种业魔“ティタ–ン”
不死鸟の魔冰晶	难度在ノ–マル以上时，追加陷入战斗不能时一定几率自动复活的随机技能	支线“决斗！アイゼンVS……？”

◆魔风晶

魔风晶为解锁新系统或者增强系统辅助类的魔水晶。

水晶名称	效果	入手途径
さすらいの魔风晶	提升在地图上的移动速度10%，可与其他魔水晶叠加	商店等级Rank2
飞脚の魔风晶	提升在地图上的移动速度10%，可与其他魔水晶叠加	主线BOSS战
韦驮天の魔风晶	提升在地图上的移动速度10%，可与其他魔水晶叠加	主线BOSS战
连战练磨の魔风晶	解锁Grade的连战奖励，在战斗结束后的一段时间内与其他敌人进行战斗并不断获胜的话就能让Grade倍率不断叠加，最高可叠加至2倍	主线BOSS战
千里眼の魔风晶	能够在游戏画面角落确认在该地图里没有打开的宝箱数量（包括打开之后重新复活的宝箱）	甲种业魔“ホルス”
急所狙いの魔风晶	解锁第1阶段的蓄力防御	主线BOSS战
魂の护りの魔风晶	解锁第2阶段的蓄力防御	主线BOSS战
防御破坏の魔风晶	解锁第3阶段的蓄力防御	主线BOSS战
反转连携の魔风晶	难度在セカンド以上时对敌人进行弱点连携的话，伤害倍率进一步提升	甲种业魔“トリックスタ–”
危险遭遇の魔风晶	难度在ノ–マル以上时会遭遇奇异强敌	主线BOSS战
空中受け身の魔风晶	在战斗中可以进行空中受身	甲种业魔“バットバロン”
逆转解放の魔风晶	难度在ノ–マル以上时在地上受到敌人的攻击后马上按下R2键就能发动魂力爆发	通关“第四种管理地区 甲壳种密栖域”
瞬间防御の魔风晶	敌人在使用秘奥义期间每次击中角色时按下L1键就能让攻击伤害减半	甲种业魔“セルケト”

水晶名称	效果	入手途径
先制攻击の魔风晶	在战斗时的第一次攻击的附带效果发生几率为2倍	甲种业魔“ウロボロス”
秘奥义还元の魔风晶	发动秘奥义后根据秘奥义的连击数来回复对应的BG值	甲种业魔“ブリ-ドウルフ”
生存本能の魔风晶	在SG仅剩1个的时候受到的攻击全部减半	甲种业魔“グラトニ-”
死中に活の魔风晶	当HP在25%以下时回复术的HP回复量变为1.25倍	甲种业魔“ドリア-ド”
邪心の魔风晶	解锁难度“イヴィル”	甲种业魔“エキドナ”
混沌の魔风晶	解锁难度“カオス”	甲种业魔“スペクトルクリスタル”
剑叶の魔风晶	可以发动贝尔贝特和莱菲赛特的合体秘奥义	隐藏迷宫第一层BOSS战
双拳の魔风晶	可以发动六郎和艾森的合体秘奥义	隐藏迷宫第三层BOSS战
式枪の魔风晶	可以发动玛奇露和爱蕾诺亚的合体秘奥义	隐藏迷宫第污层BOSS战
技派生の魔风晶	在学习了技（特技或奥义）的派生技之后，在战斗里长按前一阶段的术技对应的按键就能发动派生技	商店等级Rank5
术派生の魔风晶	在学习了正在咏唱的圣隶术的派生术之后，长按术技对应的按键维持咏唱状态，然后按L2切换至派生术的咏唱	商店等级Rank6
发动扩张の魔风晶	追加L1+○/×/□/△这四个新的术技键位	通关“第四种管理地区 不定种密栖域”



◆ 魔炎晶

魔炎晶是增强随机技能效果的魔水晶。

水晶名称	效果	入手途径
中流阶级の魔炎晶	解锁Rank2的随机技能	主线BOSS战
上流阶级の魔炎晶	解锁Rank3的随机技能	主线BOSS战
特权化阶级の魔炎晶	难度在ハ-ド以上时解锁Rank4的随机技能	支线“ザビ-ダの流仪”
中流堪能の魔炎晶	难度在ノ-マル以上时获得Rank2随机技能的几率提升	甲种业魔“スパイダ-エリザベス”
上流奔放の魔炎晶	难度在ノ-マル以上时获得Rank3随机技能的几率提升	甲种业魔“ファントム”
特权占有の魔炎晶	难度在ハ-ド以上时获得Rank4随机技能的几率提升	支线“谜のペンギョンを求め①”
双刃の魔炎晶	难度在ノ-マル以上时装备的随机技能数量最多可以扩张至2个	主线BOSS战
三叉枪の魔炎晶	难度在ハ-ド以上时装备的随机技能数量最多可以扩张至3个	甲种业魔“サキュバスクイ-ン”
同族呼びの魔炎晶	难度在ノ-マル以上时敌人掉落与角色正在装备中的同名武器或防具的几率提升	甲种业魔“マ-ナガルム”
重ね当ての魔炎晶	难度在ノ-マル以上时从敌人处掉落的装备容易附加角色正在装备中的武器或防具的Master技能	支线“モアナを救え”
真似真似の魔炎晶	难度在ノ-マル以上时从敌人处掉落的装备容易附加角色正在装备中的武器或防具的随机r技能	隐藏迷宫BOSS战
希望の魔炎晶	难度在セカンド以上时如果在战斗里没有掉落装备，那么在掉落为止，掉落率会一直提升1%	奇异强敌“ハングドマン”
开拓の魔炎晶	难度在ハ-ド以上时没有获得过的装备的掉落率提升	奇异强敌“オマントオヒヒ”
渴望の魔炎晶	难度在ハ-ド以上时如果在战斗里没有掉落装备，那么在掉落为止，掉落率会一直提升2%	奇异强敌“リントブルム”
レアものの魔炎晶	难度在イヴィル以上时提升稀有装备的掉落率	奇异强敌“背中で汉を语るマン”
整理整顿の魔炎晶	难度在ハ-ド以上时当手上的装备总数没有达到100时就一直保持掉落率提升1%的状态	奇异强敌“ジョウオウバチ”

◆ 魔钢晶

魔钢晶是与强化装备有关的魔水晶。

水晶名称	效果	入手途径
锻冶见习いの魔钢晶	能够强化装备至第3阶段	主线BOSS战
锻冶中坚の魔钢晶	能够强化装备至第6阶段	主线BOSS战
锻冶熟达の魔钢晶	能够强化装备至第9阶段	主线BOSS战
锻冶达人の魔钢晶	能够强化装备至第10阶段	支线“谜のペンギョンを求め②”
武装魔钢晶·壹	装备中的装备品合计强化次数在5以上时BG上限+1	主线BOSS战
武装魔钢晶·贰	装备中的装备品合计强化次数在10以上时，当角色处于不在战场的状态下HP回复速度+50%	主线BOSS战
武装魔钢晶·参	装备中的装备品合计强化次数在15以上时BG上限+1	主线BOSS战
武装魔钢晶·四	装备中的装备品合计强化次数在20以上时SG上限+1	甲种业魔“クジャクオウ”
武装魔钢晶·五	装备中的装备品合计强化次数在25以上时初期SG+1，即战斗开始时SG为4格	甲种业魔“ベヒ-モス”
武装魔钢晶·六	装备中的装备品合计强化次数在30以上时SG上限+1	甲种业魔“ミリオンダラ-”
武装魔钢晶·七	装备中的装备品合计强化次数在35以上时BG上限+1	甲种业魔“ランスロット”
武装魔钢晶·八	装备中的装备品合计强化次数在40以上时SG上限+1	甲种业魔“リュウマジン”
武装魔钢晶·九	装备中的装备品合计强化次数在45以上时初期SG+1，即战斗开始时SG为5格	甲种业魔“デモンズロッド”
武装魔钢晶·十	装备中的装备品合计强化次数在50以上时消费SG减半	隐藏迷宫BOSS战
同体分裂の魔钢晶	把装备强化至第2阶段以上（包括第2阶段）时，分解装备获得的素材数量翻倍	隐藏迷宫BOSS战
值切りの魔钢晶	进行强化时所花费的Gald减少	通关“第四种管理地区 装甲种密栖域”、支线“かめにんの始末记”、商店等级Rank11
极限の魔钢晶	根据装备持有数的比例来让“强化奖励”的功能一定几率会反应到随机技能上。该效果的对象仅为曾经强化到第10阶段的装备系列	分解过1个强化次数达到10次的装备



迷你游戏心得

◆ シャンバルーン2



该小游戏有服装奖励，游戏共分为5个等级，全部通关的话能够获得队伍全员每人1套诺尔敏服装。

这个小游戏要求是在规定的时间内打完所有的气球，由于每个角色的成绩都是共通的所以每个等级只用刷一遍即可。推荐使用角色为玛奇露，在后期升级学会的奥义“灵摇”是打气球的好帮手，只要找准位置的话能够同时击破好几个气球。在后期时间会限制得比较紧，建议多大几次，记住气球出现的位置来提前做好攻击准备。

在打气球时建议把操作模式改为MANUAL，如果使用SEMI AUTO的话会不好控制。

◆ スラッシュビート

打木桩的小游戏。在前期输出比较少的时候很难打出高伤害，所以建议在游戏终盘多强化装备并且提升等级来打。

该小游戏有4套诺尔敏服装，需要把伤害总和打到150000以上才能拿到所有的服装，在游戏后期随便一套输出然后最后以秘奥义来收尾的话很轻易就能打出150000以上的伤害总和。

这个游戏比较特殊的是，游戏奖励是共通的，但是每个角色的成绩是分开的，而且每个角色的最高成绩不断刷新的话还会有不少游戏币奖励，这个成绩在进入下一周目时会重置，如果已经准备好多周目游戏的话，可以利用这个特点来刷一下游戏币。

◆ フラッグチェッカー

分别在**ダリエシン**、**イズルト**和**ロウライネ**可以游玩，达成每个地点的目标时间可以获得一个奖励。

在规定的时间内拿完地图内所有旗帜的游戏，在地图里会出现提升滑板速度以及让滑板向前急速冲刺一段距离的道具。

在高速状态下适应滑板的操作是重中之重，多玩几次，设定好路线之后就没有多大问题了。



◆ コインゲッター

分别在**ビアズレイ**、**ブリギット**溪谷和**ノルミン**岛可以游玩，达成每个地点的目标时间和目标金币数可以获得一个奖励。

和上一个游戏类似，是需要在规定时间内获得目标金币数量的游戏，不过和之前的游戏不同的是这个游戏讲究的是尽可能多地获得金币，所以有时候从滑板上下来，用步行的方式拿硬币也是有必要的。

如果同时完美了“**フラッグチェッカー**”和“**コインゲッター**”的话还会获得一个新的装饰品。





◆ 配膳ゲーム

在**ロ－グレス**的酒馆里可以游玩。用每个角色通关的话可以分别获得相应的换装。

游戏的步骤是在客人点餐之后过去和对方说话，看准对方要点的餐点之后去前台选择对应的料理，之后在客人等到不耐烦之前送过去。

前三个角色的难度还算比较简单，进入后三个（尤其是艾森）之后难度就开始提升，建议一边玩一边做好笔记来把菜单列表记下来。

攻略要点是在客人需要点餐时尽快把手上的东西送出去，等待点餐和等待送餐时会有一段时间的空白，等待点餐的客人就算已经等到不耐烦，只要操作角色过去和对方说话的话就能够让客人马上进入等待送餐的状态，同时时间也会从头开始计算，利用这一点来配合好送餐时间就行了。如果对移动速度不习惯的话可以多尝试几次。



◆ 跳べっ！ビエンフー

在**イズルト**可以游玩。共分为4个难度，打破每个难度的最高纪录都有服装奖励或者饰品奖励。

游玩方法是一开始在栈桥上根据提示连按指定的按键，然后在边缘处按下L1键或者R1键起跳，在落到水面上时看准水面上的图标聚合时机以及画面提示的按键来按下按键让蝙蝠不断往前连跳。

这个游戏比较特别的就是EX难度的助跑反而比HARD难度要简单，不过多琢磨几次就能掌握好时机了。

需要注意的问题就是玩多了的话建议休息一会再继续游戏，否则手会使不上力。



◆キャラ札

角色牌算是本作最有意思的小游戏。角色牌的 NPC 们分别位于**レニ－ド**、**イズルト**、**ロ－グレス**、**スト－ンベリィ**、**タリエシン**，将这五位小孩打败之后，他们的父亲就会出现在**ねこにんの**里。

小孩子们只有初级和中级难度，父亲则是固定为上级难度。打赢各个小孩子的中级难度可以分别获得一个饰品，打赢父亲的话可以获得艾森的换装。

游戏牌的规则很简单，那就是找相同的组合。在进行游戏的时候可以在画面的右下角看到组合的图标，打开暂停菜单后就可以看到组合列表，凑齐一个组合或者凑齐组合所需的人数就能获得分数，如果我方得分的话系统就会提示是否结束本局对战之后进入下一局。最终以第三局的累计总分来判断胜负。

如果熟悉系列各作的话会比较容易判断角色所属的组合。

各组合说明：

主角组为“历战**の**英雄”，共有 9 张，需要凑齐 5 张才会发动效果，基础分数为 25 分，每多一个主角角色 +2 分。需要注意的是《无尽传说》的主角有 2 人，在进行游戏时别看漏了。

天才组为“类稀**なる**秀才”，共有 4 张，分数为 40 分。

公主组为“王家**の**姬君”，共有 2 张，分数为 10 分。

背叛组为“抉**うぃ**分**かつ**者”，共有 4 张，需要凑齐 3 张才会发动效果，基础分为 20 分，每多一个背叛者角色 +10 分。

忍者组共有 2 张，分数为 10 分。

萝莉组为“可爱**い**相棒”，共有 3 张，分数为 25 分。

各作角色全员集合（每个作品共 6 张）的分数为 10 分，组合名为各作标题的英文名。

“盟友”则是比较杂的组合，不包含在以上各组合（系列组合除外）内的角色全都算作是盟友组合，凑齐 10 张才会发动，基础分为 10 分，每多一个角色 +1 分。

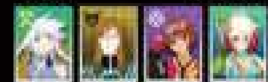
攻略要点就是别让对方拿到组合，尽量把人数较少的组合对象拿到手，之后再着手进行手牌的组合拼凑。

役一覧

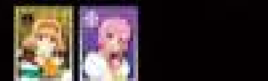
歴戦の英雄
5枚以上　25点(1枚増える毎に+2点)



類稀なる秀才
4枚　40点



王家の姫君
2枚　10点



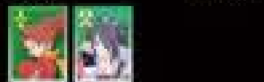
盟友
10枚以上　5点(1枚増える毎に+1点)



袂を分かつ者
3枚以上　20点(1枚増えると+10点)



忍者
2枚　10点



可愛い相棒
3枚　25点



各タイトル
6枚　10点



◆合わせてノルモ-ション



在进入**ノルミンの**岛（进入方法见第 401 期的最终迷宫前支线攻略）之后，在北边的高台上和诺尔敏对话就能够进行诺尔敏版精神衰弱游戏。在规定时间内通关的话可以获得莱菲赛特的菲尼克斯诺尔敏服装。

游戏方法是在 3 分钟以内找到动作完全相同的诺尔敏，玩家需要操作角色上前按下○键查看诺尔敏的动作，一次可以查看两只，如果两只的动作相同的话就算是凑成一对。在诺尔敏里还有一只诺尔敏是无法凑成对的，如果找到了这个诺尔敏的话所有诺尔敏的位置会重新打乱。



个人建议多尝试几次之后，把诺尔敏的动作起一个代号，然后用纸与笔，或者是电脑的文档将位置记下来。这个游戏是可以暂停的，多尝试几次就能够在规定时间内达标。

需要注意的是：这个游戏要找的是相同动作的诺尔敏，与颜色、装扮等外观要素无关。而且光是站着不动看它们的话是看不出任何东西的，需要一个个调查。

◆スライドパズル



进入**ねこにんの**里（进入方法见第 401 期的最终迷宫前支线攻略）之后，到商店旁边可以进行拼图游戏。

需要注意的是这个拼图游戏不是传统意义上的一块一块地拼起来，而是需要用方向键或者左摇杆来上下左右移动拼图块来拼凑图案，难度比较大。

比较容易拼的图是钓鱼的那一张，因为颜色分布比较均匀所以比较好判断。

◆おじめん

这个可以算得上是名列“《传说》系列”最奇葩小游戏榜首的游戏了。

在个别城市的酒馆可以和 NPC 对话进行游戏，游戏分为初级、中级和上级三个难度。游戏方法是在五个回合里看准时机把三个角色表情利用○键打至和画面左边的表情相一致。拍打时机和表情规律需要靠观察力以及按键速度来掌握，难度越高，表情就变得更多、更细。

不过这个小游戏没有任何特殊奖励，所以就算不玩也没有任何问题。不想被精神污染的话，个人建议还是别来碰这个游戏会比较好。

◆钓り

在进行地图探索的过程中会在地图上发光的探索点拿到一些像是钓饵般的道具，在**ガイブルク**冰地、**マ－ナン**海礁、**ブリギット**溪谷、镇**めの**森、**ノルミン**岛和**ブルナ－ク**台地分别可以进行钓鱼。

和其他游戏不同的是本作的钓鱼没有任何特殊操作，只要选择钓饵来垂钓即可，鱼上钩、收杆等操作都是自动进行。惟一比较麻烦的就是钓饵只能通过调查点获得，如果在游戏期间忽略了很多调查点的话，在后期刷这个小游戏会变得很麻烦。



在上述的几个地点里，每个地点都有一条鱼王（**ヌシ**），钓上鱼王之后能够获得 500 游戏币奖励，而将所有的鱼王钓上来之后能够获得装饰品奖励。

游运汇

GAME GAMES

每年的九月份对于各位体育爱好者来说，都是一年中最幸福的时间（当然有时候也可能会延后到十月……），足球加篮球两大球摆在面前任君选择，真是想想都刺激！原本其实这一期众多体育游戏的前瞻凑一期游运汇绰绰有余，不过由于上期做了奥运主题的“死亡预告”，还是必须要兑现承诺，毕竟再晚的话奥运的热潮也过去啦（好像其实奥运没完就过去了吧……）！好痛苦，提前预告真的好痛苦……

奥运游戏

四年举行一次，为期半个月左右的“奥林匹克运动会”是世界上规模最大的综合性运动会。因为奥运会中竞赛项目众多，参与选手更是数不胜数，所以限于游戏容量的因素，作为电子游戏出现的奥运题材游戏作品，通常只会精选一些项目进行还原。而出于游戏成本的考虑，这些项目通常都是一些十分容易还原，同时操作和系统上也没有太多讲究的内容。而这一特性也决定了历史上大多数奥运主题游戏都相对十分的小众。另外，同样属于奥运赛事的冬奥会虽然也有许多游戏面市，不过今次我们不做介绍。



Konami三十年奥运梦！

游戏史上被认定为奥运会题材游戏鼻祖的作品，是由Konami打造的一款叫做《田径（Track & Field）》的街机游戏，当然在随后也顺势移植到了家用主机平台。发行于1983年的本作，对应的是1984年的洛杉矶奥运会。借助奥运会的东风，本作发售之初受到了玩家的广泛好评，而随后Konami也一直坚持着为系列打造续作。不过，必须说明的是在1980年，其实微软曾推出过一款名为《奥运十项全能（Olympic Decathlon）》的作品，不过我相信你们一定不会想要详细了解的。



▲《Olympic Decathlon》游戏画面。

《Track & Field》的起跑线

作为奥运游戏的拓荒之作，《Track & Field》中囊括了总共六项田径项目，游戏的控制台由两个“冲刺按键”加一个“动作按键”完成，玩家只需要通过固定的操作就可以完成比赛。这种粗暴简单的操作模式，虽然无疑是因为受到当时游戏开发条件的限制，但是最终效果却与游戏内容出奇的贴合，所以这种模式也影响了后续众多同类型作品。



▲正如界面中所显示，《Track & Field》的控制台只有这三个简单的按键。

《Track & Field》的六大项目及操作方式：

百米冲刺：快速交替连按动冲刺键即可，游戏中最简单的项目，不过也是惟一一项完全不能以技术弥补手速的项目，交替连按冲刺键这个操作也会是所有项目加速的基础操作。

跳远：通过交替按键助跑，接近起跳线后选择起跳角度起跳。助跑的速度决定玩家起跳时的动力，而完美的起跳角度（42°）可以让玩家将助跑获得的动力更好的转化为最终成绩。

标枪：操作方式几乎和跳远完全相同，不过关于此项目，Konami设置了一个小小的彩蛋，如果玩家投出标枪时角度过高，则会从空中射下来一只疑似外星人的不明物体。



110米栏：快速交替连按动冲刺键加速，并在合适的时机按下动作键跨过栏子。由于当时的游戏并没有物理引擎这一概念，如果玩家在头三十米加速到一定程度后，中间几十米可以连续从栏间跨过，中间甚至不需要进行奔跑，如同”飞人“一般。

链球：难度最高的项目，玩家既要找到合适的投掷时机，也需要控制好投掷的角度。

跳高：注重细节控制的项目，虽然跳高也需要助跑，不过这次并不需要玩家操作，玩家需要做的是通过动作键来确定跳起的角度，值得一提的是跳起后，玩家还需要做出完美的后续操作才能保证运动员顺利越过横杆。

因为最初是作为街机游戏发行，游戏当然要加入失败的设定。游戏中每个项目都有一个最低合格成绩，玩家低于此成绩的话将会损失一个生命值。值得一提的是，同样作为径赛项目，游戏中百米的最低要求为16秒，而110米栏则是14秒50，所以果然百米其实就是游戏的



教学模式啊（误）！除了成绩不达标外，在竞赛中犯规或者失误也同样会损失生命值，例如百米赛中抢跑或者跳远踩线都属于犯规，而因为犯规会导致当前成绩无效，所以被判损失一个体力倒也无可厚非。

作为激励玩家进行重复挑战的要素，游戏中存在世界纪录的设计，玩家在进入游戏前需要像大多数街机作品一样输入自己的名字，之后玩家创下的纪录就会被纪录在机器中。后续挑战的玩家可以看到这个成绩，并以此为目标进行参考。每次打破纪录时，游戏还会出现特殊画面进行庆祝。完成所有项目后，根据玩家的总成绩决定名次并登上领奖台。在此之后玩家会继续开始另一轮难度更高的比赛，作为新一轮挑战。

值得一提的是，因为游戏需要

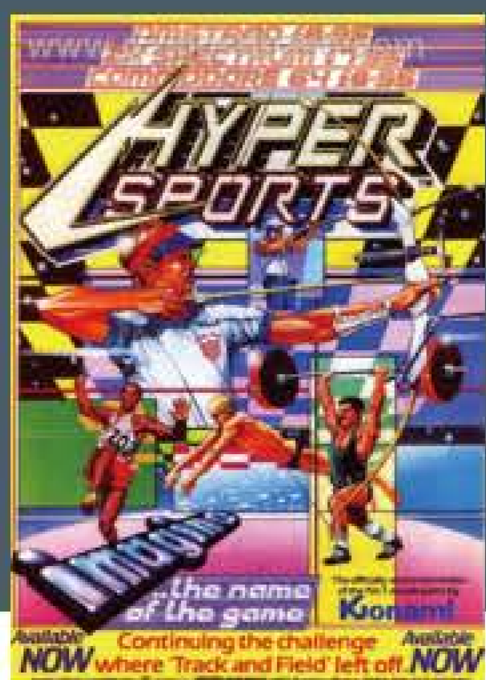


▲不过领奖台上为什么要有一个女人啊！

连续高频率按键，所以玩家想到了许多另类的方式来提高成绩，这种类似"禁药"一般的小手段，也导致了按键损坏率暴增，最终游戏的新版本还为此专程做出了修改来杜绝这种行为的再次发生。

田径之外的《超级运动会》

在《Track & Field》发售同期，Konami又于奥运会的举办年1984年发行了名为《超级运动会（Hyper Sports）》的同类作品（日版译名为《超级奥运会84（ハイパ－オリンピック'84）》）。与《Track & Field》全部由田径项目所构成不同，本作精选了七种更具特色的奥运项目，在延续《Track & Field》操作风格的基础上，为玩家带了另一种奥运会体验。



游泳：操作类似与110米栏，玩家在加速的同时，需要根据提示控制角色进行换气。

打飞碟：画面中会出现两个自动瞄准的框，玩家根据飞碟的飞行轨迹在其进入瞄准框后按下按键即可完成得分。



跳马：和跳高的操作相似，加速助跑由系统帮助玩家完成，玩家只需要控制选手即可，作为体操项目，跳马对落地时机的要求相当严苛。另外，从跳板处起跳时，如果玩家选择的位置不对的话，也会造成动作失误。



▶这个看似滑稽的动作，放在现实比赛中，选手可能就要筋断骨折了。

撑杆跳：同样由系统进行助跑，玩家只要在合适的时机将杆子撑下即可。这个项目中下杆时的位置十分重要，靠前或靠后都会导致选手无法越过横杆。

射箭：为了让游戏更具可玩性，游戏将射箭项目的靶子定为了连续移动靶，进行时玩家需要通过按键控制射箭的角度，并根据风速的影响在适当的时机发射，当然实际上奥运会内并不存在这种项目。

三级跳：相当于跳远的加强版，玩家要连续三次按下跳跃键完成项目。值得一提的是，由于三级跳需要达成三次跳跃才能完成，而每次跳起时都要控制好起跳角度，所以这个项目中玩家无法达成最低要求的情况也是屡屡发生。

举重：游戏中玩家要连打按键蓄力，在画面出现高亮提示时按下按键完成动作，游玩时玩家选择的重量越大，对于连打的要求就越高。值得一提的是，游戏中只有挺举这一个技术动作。



家用机的新时代

在《Track & Field》和《Hyper Sports》这个奥运游戏品牌获得成功之后，Konami以四年为一个周期，很熟练地将系列延续发展了下去。同时随着科技的进步，这个品牌的游戏品质也不断提升，项目增加的同时，美术风格也有了更多进化。最初游戏中那些酷似马里奥的欧洲大胡子选手们的建模变得更加写实，且身材修长。

《Track & Field》发行后，Konami最初曾想过要趁热打铁推出续作，在1984年发行了名为《Track & Field 2》的MSX版本，不过却遭遇了失败。在蛰伏了四年之后，他们才通过1988年汉城奥运会召开的这是时机再次推出了名为《Track & Field Ⅱ》的作品，这部以NES为主打平台的作品，一下子将内容扩充到了十五个大项！其中还包括了类似击剑和跆拳道这样的对抗性项目，让游戏的游玩价值得到了巨大提升。而为了令游戏的代入感更强烈，游戏很还原的为这些项目做出了日程安排，玩家的游玩过程中需要扮演不同国家的代表团参与奥运赛事。而为了增强这一设定的可信度，游戏还加入了开幕式入场、赛后新闻发布会的动画。而在每天的比赛之后，如果玩家的成绩足够出色，还可以选择进行一次奖励小游戏，这两个内容分别为滑翔伞和打枪小游戏，当然这一内容并不计算在奥运成绩中。



▼为了更好的展示运动的魅力，游戏中对距离的表现十分夸张……





在2000年发行了对应PS2、DC、GBC的《ESPN International Track & Field》之后，Konami开始将系列带向掌机和移动手机平台，"《Track & Field》系列"也成为了手机上的田径场。而因为平台门栏的降低，系列也再没有什么明显的进步，不过至少移植到手机平台后，玩家们再也不需要担心连续操作对按键造成伤害了，毕竟触摸屏要比手柄按键之类的结实许多。



结语

最后必须明说的是，虽然Konami前前后后也打造了十多款此类游戏，且大多被奉为经典，但是其实他们都没有获得奥运会的官方授权，所以系列的名字也一直以Hyper Sports和Track & Field来做代称，不过大家都心知肚明的是这其实就是专为奥运会打造的电子游戏。既然Konami的"田径"系列并非官方授权的奥运游戏，那么真正第一款被冠上奥林匹克这个牌子的电子游戏究竟是谁呢？

好吧，不卖关子，其实就是世嘉所发行的《Olympic Gold》，而这一内容我们下期再来一探究竟。

多边共享

Fun Factory

游戏



乙太 提供

战棋与策略卡牌的完美结合
——《Duelyst》免费登陆Steam平台

说起数字集换式卡牌游戏，大家想到的往往会是《万智牌》、《炉石传说》、《魔法门之冠军对决》等等。而今天向大家介绍的游戏——《Duelyst》，不仅与上述的游戏有着类似的玩法和机制，更将SLG常用的“走格子”玩法融入其中。虽然将这两种玩法相结合听上去是有点奇怪，但确实能够产生奇妙的化学反应，让人欲罢不能。

《Duelyst》开发团队中的成员大部分来自于《暗黑破坏神Ⅲ》以及《盗贼遗产》、《瑞奇与叮当》等知名作品的开发团队，可以说拥有良好的制作班底。但游戏的开发过程并不能算十分顺利，游戏曾经在Kickstarter开展过众筹，也获得了Steam“青睐之光”的赞助。虽然游戏在一年前已经进入了公测阶段，但是到了今年8月26日才正式登陆Steam平台。虽然开发过程十分漫长艰辛，但游戏的素质着实可圈可点。

乍玩之下，你会发现《Duelyst》的身上有着许多《炉石传说》的影子。大到游戏的进行机制以及卡牌的收集、制作机制，小到法力水晶的增长方式以及怪物拥有的异能，这些内容均有借鉴之处。不过在这些借鉴的内容之外，《Duelyst》还能带给我们更多的亮点与乐趣。游戏中的英雄与随从皆为原创，这些在正统西方奇幻艺术风格下诞生的生物，在游戏中皆以像素图的形式生动展现，并且每个生物都拥有独特而又炫酷的攻击动作，再配合上华丽的技能与魔法，所带来的视觉体验绝对可以胜过其他的同类作品。最重要的是，游戏在玩法与可玩要素上也有所突破。除了有每日任务以外，还拥有类似于残局的挑战模式，足以激发玩家的挑战欲和想象力。而在竞技类卡牌游戏的机制下，将战旗游戏的走格子玩法引入其中，更是增添了策略性，让玩家在与人博弈时需要有更多斟酌。





图书

余烬 提供

在《看海的人》中发现新世界

在《无人天空》中驾驶太空船前往不同的星球时，作为（伪）科幻迷的我时常幻想着能够发现一颗极具想象力的独特星球。可惜，游戏中的星球都只是多个要素的随机组合，就连一颗表面全液体或气体的星球也没有发现。当然，这并非是《无人天空》不行，而是游戏这种具现化的表现方式，其本身就很难演绎出人类那超越宇宙的想象力。所以，如果你对《无人天空》的想象力缺乏感到失望，不妨在文字这种载体中去寻找那个全新的世界，而《看海的人》正是七个极具想象力的新世界的集合。

《看海的人》是日本科幻作家小林泰三最经典的科幻短篇集，收录了七篇作者的短篇。本书中的作品既具备“硬科幻”的缜密和严谨，又拥有“软科幻”的温馨与感人，可以说是小林泰三最具代表性的短篇集，也被称为“日本的《星际穿越》”。

书中所描绘的七个不同的世界，每一个都极具想象力，有因离心力而形成的沙漏世界，有建立在黑洞上的巨型飞船中的世界，有完全虚拟的世界等等。每一个故事虽然没有好莱坞式的紧张刺激，但无论是设定还是剧情都让人感到惊艳，更不失日本人的细腻与温馨。最后两篇《看海的人》和《门》更是强烈推荐，不仅涉及到了时空间以及因果律的问题，且男女主人公的遭遇更是让人动容。

总之，无论你最近是玩了《无人天空》还是看了《星际迷航3》，这本极具想象力的科幻短篇集都隆重推荐。



其他



简子君 提供

摩擦，摩擦，在悬空的鼠标垫上摩擦！





The Only Wrist Support With Magnetic Levitation That Lets You Float Above Fatigue And Stress.


(Shown without magnetic cover to emphasize levitation.)

这次要向大家推荐一款名为“Wristocat”的掌托，当然大家也可以把它理解为一个鼠标垫之类的东西。说到鼠标垫大家可能会好奇这东西有什么推荐的，毕竟关于鼠标垫我们有太多的选择，比如《死或生》主题，比如《守望先锋》主题，那时尚的造型，那圆润饱满的触感……咳咳，不过其实这些看似舒适的鼠标垫真的帮你缓解使用鼠标时的疲劳了吗？这事相信只有实际用过的人才会知道。而这次跟大家推荐的Wristocat，它完全摆脱了“鼠标垫”只能从材质上优化的设计禁锢，采用磁悬浮技术打造了这款将手腕疲劳降到最低的产品。

Wristocat上半部分的掌托根据人体工程学设计，可以很好地将用户的手腕包裹起来，提供优秀的支撑效果，而底座的磁悬浮动态支持则让用户的手腕始终处在一个轻松的环境之中。当我们需要活动手腕进行一些动作时（比如抬起鼠标），凭借掌托和Wristocat基座中间利用磁悬浮技术所隔出的空间，用户在Wristocat的支撑下完全不需要发力，磁力的作用将为我们带来完全零阻力的享受。而大范围移动时，光滑的基座也能毫无阻碍的在桌面上滑动，这个基座圆滑的曲面设计，使得它可以放在许多物品上且不会造成任何刮蹭的损伤，例如做美工的用户，就可以直接把它放在数位板上进行使用，要知道这一功能对于大部分鼠标垫来说都是无法想象的。

最后，这款看上去充满了未来科技感的掌托，其实定价非常的亲民。在众筹网上它的价格仅为35美元，而且买得多还有特殊优惠，两支装价格为65美元，三支装的豪华分享套装只需要89美元。截止到今年的五月，这个产品已经完成了众筹目标的百分之三百。

其他



哪尼 提供

让笑容守护你的信用
——花泽香菜信用卡



日本的三井住友银行在9月7日宣布将会推出以花泽香菜为主题的VISA信用卡，卡面印有香菜本人的照片并采用黑白的基调，透着股高贵冷艳的亲切感。申请办理的用户还有机会获得原创海报、明信片等多种特典礼物，虽然信用卡肯定是与咱们天朝人民无缘了，不过说不定可以海淘到这些特典礼品。另外官方也会从在规定期限内办理的用户中抽选15名，送出限定的香菜手办，手办将会以香菜在在本武道馆举行的《花泽香菜 live 2015 "Blue Avenue"》中的造型进行制作。若得此信仰神物，定能让笑颜重现啊！



其他



告鸟（实习） 提供

双重信仰加持下的音乐世界

随着索尼最新发布的“h.ear”系列耳机新品与“初音未来”近期软体手办演唱会的火热，于最近公布了“MDR-100A初音Mikumoderu h.ear”限定耳机。

该耳机本身属于索尼“h.ear”系列的代表产品之一，是新一代年轻向立体声耳机。金属流线型外观，整体风格简洁，浑然一色。大胆创新的设计，可以另每一位佩戴者散发着年轻的活力。而简洁下，其做工也依然保持着索尼的高水准。不同材质间都保持着颜色统一，铝合金外壳也更加坚固耐用，灵活的折叠设计极大节省了背包空间。限定版本则在葱绿色与玫红色基础上增加烤漆图标。虽说葱绿更为讨喜，但相对于葱绿版本印刻的初音侧脸，笔者更加喜欢玫红侧边的概念设计图标。

听感方面，MDR-100A也的的确确是一款实力产品。音色透亮，低频不沉不重，虽说不震撼但够清脆，清晰度高；高频也不刺耳，不如说是少女青涩，韵味虽说不足，却仿佛在耳边温柔歌唱。整体表现倾向于女声流行音乐。对于冲着初音限定购买的粉丝简直就是VOCALOID专用出街设备。





一个游戏玩家的自我修养

谈谈国内玩家的处境与自我修养

随着国内游戏行业的蓬勃发展，玩家群体变得愈发重要，而如何提升游戏玩家自身的修养，也成了当下不少玩家思考的问题。作为游龄超过二十年的全平台老玩家，本文的作者从自己的所见所闻所感，写出了玩家群体的处境，以及游戏玩家应有的修养。内外环境与市场机制导致了玩家群体处境的尴尬，而在这种处境之下作为玩家的我们又应该如何来面对呢？就让我们一起来看看本文作者所给予的解答吧。

写下这篇文章的初衷，仅仅是笔者想要以一个普通玩家的身分写个中国游戏玩家的现状报告，不过写到后来，渐渐发展成了一个培养自我修养的导文，这是让笔者都没想到的事情。算了，既写之，则安之。

不久前，ChinaJoy2016刚从上海落下帷幕，在笔者看来，本应是一场游戏玩家盛宴的ChinaJoy，却被侵染了一种极其类似山寨厂商发布会大集市的感觉，纵观全场，几乎每个展厅都会有这样的情景：在一个不知名品牌的展台上，大屏幕里滚动播放着这个品牌推出的VR设备广告，贴满平面广告的场内提供设备试用场地，并还“贴心”地开通了预购服务，工作人员还在孜孜不倦地跟来往观众讲解着：“XX品牌旗下推出的VR设备是当今技术最为成熟的，让您体验什么叫做身临其境，只要XX8，您就可以拥有！……”

看到此情此景，其实笔者内心是拒绝的，于是赶紧辗转其他展台，看到的不是《英雄联盟》现场争霸赛就是《DOTA2》比赛直播，万般无奈之下，笔者只好败兴而归。坐在回家的飞机上，我看着窗外的风景，不禁想到：游戏这个行业怎么变成这样了呢？好吧，我承认当今VR正火，然而横观E3、科隆等游戏展，尽管也有类似的VR设备展出，但相比之下也没有CJ这样呈铺天盖地之势，让玩家完全找不着北的感觉。至于《英雄联盟》、《DOTA2》等游戏，笔者从心里承认这些都是好游戏！可数不清的战队交易丑闻、主播裸聊曝光，抑或是专业坑队，已经让游戏玩家对其的态度产生了些许变化，不是不爱，而是爱得累，玩的更累……嗯？什么？你说《守望先锋》？呵呵，10个76，9个挂，还有1个靠演技——还是等咱暴爹整顿一下再说吧！

回过头来，再看看我们这些所谓的游戏玩家，处境实在有点不忍直视，无论从内部还是外部因素来讲，都可谓处于高压态势，再加上本身游戏市场的问题，更是雪上加霜。为何高压？何为内外部因素？不要着急，且听笔者慢慢道来吧！

关于玩家的定义：首先，笔者先说明一下，这里提到的游戏玩家，是没有机种、游戏界限的，不论你是PC游戏玩家、主机玩家、掌机玩家，还是手游玩家，只要喜欢玩游戏，而且正在玩游戏，那么就属于游戏玩家这个团体。

外部环境的原因

在这个人人自媒的时代，只要你的观点不反动、不邪教、不侵权、而且能抓住部分人的软肋，那么只要在一个相对正确的时间和地点说出来，就会有一些人站出来支持你——这是好的方面。

然而真正可怕的在于这个规律的反面效应，就是说即使你的观点本身很偏激，但你确确实实能代表一部分人或很大一部分人的观点，也会得到支持，而且支持你观点的人不会在意你本身偏激的一面，再加上部分“无责媒体”不正确的言论向导，往往后果不堪设想。

身为玩家，我们曾经是这个规律的最大受害集体。在2008年的时候，我们曾被媒体归为“电子海洛因吸食者”、“网瘾患者”，甚至是“社会败类”。



看到这里，读者大人们差不多也明白笔者所指为何了吧，不错，正是08年的时候因为某网游引起的那次社会反响很强烈的口水战。而我们则是名副其实的“躺枪”一方。

作为一个有身份证的人，笔者自觉大多数时候是成熟和稳重的。虽然初中入团之后我就再没对国旗庄重地宣誓过什么，但笔者却依然明白作为共和国公民千万不能在有生之年给国家添乱。可是，国家也不能眼睁睁看着我们被添堵吧！在我的印象里，平白无故给别人扣帽子可是文化大革命时期的事情了吧？在现代中国这个民主富强的国家里，无缘无故被连续扣帽子、一言不合就被迫背锅这种事无论怎么想都觉得能冤枉到八月飘雪逼活伍子胥气煞岳飞的程度了。特别是当年X教授对话某网游女玩家时曾大放厥词道“女玩家不配当母亲”、“像你们这种人应该被判刑”，真心为她心疼，也给她的淡然态度和涵养点赞。

然而可悲的是，这些事、这些人过去了，就过去了。没有人为其正名，更没有人站出来为往日的恶语中伤而负责。直至今日，X教授还会时不时地在微博里面毫无征兆地炮轰一个人或一群人。不论是一个人还是一群人，他们的共同特点都是：玩家。这就是我们身为玩家的真实外部环境写照，只要有人不爽我们，就会被揪出来骂一顿，感觉上就像家长不爽了会骂孩子一顿一样，然而他却不是我爹……

内部环境的原因

说起内部环境的原因，这个完全是不同信仰玩家造成的不该出现的错误。我们曾不止一次地见过魔兽玩家吐槽其他网游玩家品位低、英雄联盟玩家笑话其他电竞玩家起点低，甚至主机玩家嫌弃其他平台玩家没追求，就连同属主机玩家但不同机种之间的玩家都要互相攻击一下：XBOX玩家说PS玩家是索狗，PS玩家反过来说XBOX玩家是软饭。

笔者想说：都停一下！这有必要么？你们又不是三岁的孩子，本来外部环境就对我们玩家不是很有利，玩家内部为什么还要搞这一套呢，这样不是更会给别人找到攻击玩家们的理由么：“你看这群人自己跟自己还打的不可开交呢，真是蛇鼠一窝！”——恐怕没人会觉得这是好话吧？

有句话说的好，叫做“天下玩家是一家”。



▲《魔兽世界》中也存在着一个真实的世界。

笔者想问有多少人真正明白这句话的涵义呢？不错，比起其他社会团体，我们有先天的劣势：无组织、无纪律约束，人员虽然不少但却不固定。可以说我们根本就不算一个团体。不过笔者想说，我们又是为何玩游戏的？不就是因为兴趣、因为爱好，换大白话说：因为喜欢么？没有约束不代表我们不受道德约束吧？小时候父母没有告诉过我们要有礼貌不要随便对别人指指点点更不要出口成脏吗？

其实笔者觉得，不是任何一个人都是生来就会受到别人尊敬的，这个道理大家肯定都懂，想要让别人尊敬你，首先自身就得干出值得让人家尊重的事情来对吗？受尊重和尊重人本是对等的，一味要求别人尊重那个整天还在恶语中伤别人的你，这就有点无耻了……

改改，好不好？

举个例子，说个正面教材。

512大地震的时候，广大四川境内的《魔兽世界》玩家并没有选择自己闷头逃命，很多人依然没有下线，而是在游戏里确认其他受灾严重的区域中队友是否安全。当时整个四川境内都有接连不断的余震，每一次余震都有可能让他们之中的一个或者一片掉线，有很多人也劝他们不要玩了，快去疏散吧。笔者记得有个公会会长说："我并不是在玩游戏，而是替兄弟们担心。我在线，证明我安全，这也是为了让其他兄弟放心！"

这就是笔者所要传播的玩家之间的正能量。试问在看这篇文章的读者，自己是否有胆量这么去做，在那种环境下，又是否能像这位会长一样还在担心别人的安危。

顺带一提，正如众位读者所猜测，确实出现了一种："看看！这就是沉迷游戏"的声音，但很快就被广大玩家骂声所埋没了……

回过头来，笔者想说，虽然这个会长的做法并不可取，但传达的精神却值得我们反思。换句话说，不需要惊天动地生离死别，但至少，不要被这个圈外的人看笑话，甚至是看低我们，这不过分吧？

市场机制问题

对于国内游戏市场，笔者深感遗憾地说：市场机制和环境并不好。

就像本文开头提到的，纵观今年的ChinaJoy，如一夜间萌生出的VR厂商看似火爆异常，但冷静下来细看，这不是什么好兆头。要知道一个产品的推出并不是难事，但推出后是否能具有竞争性和发展的可能性才是重点。就拿VR设备来说，实际上技术并不复杂，门槛相对不高，但能拉开档次的地方在于相应游戏和软件的跟进，也就是我们常说的"后劲"。如果在索尼微软或是众多的国产厂商之间选择，笔者相信大多数人还是会选择前者的吧？

另一个例子笔者想说说手游。在业内，"想赚钱做手游"的规律恐怕是天下皆知，就连整个操作过程都高度公式化，然而门槛只有简单到极点的一个字：钱！

没错，只要有钱，任何人都可以成为一个手游厂商的老板，只要有钱，你就能出游戏。至于游戏好不好玩，有没有游戏性——鬼知道！只要能赚钱，即使什么都没有又有什么关系？等一下，那么你怎么知道一定能赚钱来着？哦，手游行业有基本固化的投资盈亏公式啊，只要按这个套路来，半年回本八个月翻倍毫无压力的。那么八个月之后呢？

答曰：关服，然后照这个套路再来一遍做更大的……

笔者真不知该说这是游戏市场机制的成熟呢，还是算我们玩家的悲哀。手游这事只是个例子，但可怕的是端游，甚至是主机亦然。读者们不妨回忆一下，前两年在类似ChinaJoy这种展会里，你是否见过一个不知名品牌推出的XX游戏盒子之类的东西呢，那么现在这个XX游戏盒子的厂商还健在否？恐怕即使还健在也是处于苟延残喘的阶段了吧。



如果说这只是VR、游戏盒子等产品的个例，那么讲个鬼故事，国内最大的游戏厂商XX游戏的行业口号是：用心创造游戏。笔者敢打赌，90%的读者都能接出下一句的对吧！这就是症结的所在。不错，作为一个厂商，第一要义是盈利我承认，但能否成为既挣钱又能被玩家所认可的厂商，比如动视、顽皮狗、暴雪等，这才是国内的各大游戏厂所要思考的关键问题。

这里笔者再说个故事，那年在打通了《星际争霸II 自由之翼》任务之后，观看制作组名单字幕的感受。让笔者



▲《星际争霸Ⅱ》只是暴雪无数"精益求精"作品中的一款。

想不到的是，制作组名单竟然刷了整整10分钟才结束。粗算一下，里面大概涉及了上千名工作人员，和几十家相关技术企业。虽然大家明白暴雪出品必属精品的定律，但有谁注意过，暴雪的精品是出自于这么一支庞大的队伍的。"精益求精"四字，说的就是暴雪游戏制作组的精神。

俗话说，没有买卖就没有杀害，没有对比不知道谁是亲爹——好吧，这是个笑话。然而转过头来看看国产游戏厂商，笔者只有苦笑……

我们该怎么办

当内外部环境甚至游戏市场都对我们玩家都不友好的时候，怨天尤人是没有用的，叹息自己生错了国家更是愚蠢的，要知道，作为中国玩家已经算是幸运了，换生在德国这种审批制度异常严格或者俄罗斯这种国产品牌过度保护的国家你只能更绝望。什么？你想生在电竞之乡韩国？还想生在宅文化发源地日本？

你咋不上天呢？……

那么我们中国游戏玩家究竟该怎么办？简单说，做好自己，就可以了。这个做好自己，可以解读成为：做好自己的事情，玩好自己的游戏，足矣。凡事都讲究一个度，游戏如此，生活亦然。

早年总听说谁家孩子因为沉迷游戏被拉去电疗，之前总觉得这是无稽之谈，但后来在网络上看到此事的追踪报道，实为惶恐，我相信，被电的滋味儿绝对不好受，因为笔者曾经在拔插销的时候不慎被余电打到，不到1秒的电力，让我痛不欲生撕心裂肺了很久……

仔细想想，其实大家反对的并不是游戏本身，而是沉迷游戏带来的危害罢了。不过讲到危害，这始终是个案，笔者身边的玩家们都表示十分愿意和他们的家人和睦相处，并一直坚守在各自的工作和学习岗位上，没有掉队。笔者也相信随着时间的增长，通过自身在内部环境的融合，外部环境最终会理解，个案的发生并不能代表、更不能拿来范论整个游戏玩家群体。


▲如今的电子游戏早已经不是曾经的"电子毒品"。

不过也别忘了，外部环境缓和的首要条件，却始终是笔者刚刚说的：做好自己，这才是最重要的。

需要注意的几个问题和相应的一些忠告

1. 低调处事。

简单说：闭嘴。没有什么能够比这两个字更能表达低调的涵义了。

看到这里，估计有人会跳出来质疑了：靠！老子还不能说话了？

没人不让你说话，但注意，不管你玩什么机种，玩什么游戏，你始终不是名人明星，也不是网络主播，你只是个游戏玩家，仅此而已。想交流有专门的游戏论坛，想聊天找你的朋友，玩好你的游戏，尽量别在公共场合宣扬，这就是笔者"闭嘴"二字的意思。

2. 勿谈国事，不要试图挑战社会主流价值观。

假设现在有一款你特别喜欢的游戏宣布，在除了中国大陆地区的全球所有国家同步上市，你会怎样做？上论坛开喷？到文化部网站发抗议帖？还是冒着被电疗的风险去上访？

正确答案是：以上选项均为错误，因为像上述做法会直接带来两个严重的后果。第一，谩骂只会再次拉低游戏玩家的平均素质；第二，质疑国家职能部门只会让你在接下来的日子里更加没得玩。

所以，不要试图去争论什么，没有用也没有必要，因为国家决定不引进是有道理的。实在忍不了的话，想想别的法子，比如，有个叫X宝的网站，你懂……

另外，想要以身试法去挑战社会主流价值观的，笔者送你一句话：不作死就不会死。

3. 尊重其他玩家的信仰。

请不要误会，这个信仰和宗教信仰并不是一回事，而是你对其他和你玩不一样主机、平台或游戏玩家的态度。就像笔者前面说的，想要别人尊重你，就得先去尊重别人。他和你只是选择的游戏不同，本质上你们俩都是玩家，所以何必互相伤害？

试想一下，假如有人站出来狂喷你和你选择的游戏是弱智的时候，你心里作何感想？反之亦然，没人会喜欢被骂的，你也一样。

4. 可以批评一款游戏，但不要上升到其他层面。

如果你对一款游戏上市之后的表现极其失望，请有理有据地对其批评，不要一股脑地贴上"垃圾"的标签，要是你说啥就是啥的话，那要游戏媒体干吗？时刻记得，你是玩家不是媒体。更不要试图将你对某款游戏的不满上升到其他层面，例如游戏公司的制作水平，甚至是游戏所体现出的不同文化层面，就事论事，点到为止，想要把自己的看法和见解强加给其他人是十分不理智，也是十分不道德的行为。

上述4个方面的问题，是笔者作为一个游戏年龄超过二十载的全平台老玩家的一点心得，如有雷同，那不可能。

其实笔者觉得，上述4个心得如果众玩家可以认同并尝试去恪守，那么大家的收获将并不拘泥于一个玩家的收获，你会发现在很多场合和事情上，这4条心得同样适用。

如果是那样，那也不枉笔者这三个多小时的劳动了，哈哈！

结语

絮絮叨叨说了这么多，也到了该总结一下的时候了。

在这里，笔者想先感谢三个人，一个是发现我并带我走进《游戏机实用技术》特约记者行列的现任编辑宇宙人，另一个是UCG的前编辑铃姑娘，最后一个是UCG的现任责编稀饭。

首先是我的恩师，从众多阳光成员中发现了我并培养了我，让我成为了一个能为我所深爱的游戏做一些实事、有用的事情的人；其次则是相见恨晚的挚友，不仅在经验上给于我很多无私的帮助，还在很多生活琐事为我提供建议，实属难得；最后稀饭君，他则是启发了我站在不同的高度去看一个问题，从侧面开阔了我的视野，灵魂导师，不可多得。

对上面提到的三个人，笔者惟有深谢，如若有幸再次相见，必烤串啤酒伺候，畅谈理想。

最后，是对全体读者乃至全体玩家分享的一句话，作为这篇玩家自我修养报告书的总结：天下玩家是一家，家中不分你我他，有缘千里能相聚，团结能把强敌杀！

文：光明の信仰　编：余烬

读编往来

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客



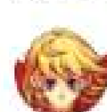
★截稿前PS4 PRO公开，让众编激动之余，不免又陷入了突击赶稿的地狱。只是没看到传说中的新PSV，多少有些遗憾。不过年末本来就有无数大作和PS VR要入手，如今又加上PS4 Pro，肯定有不少人会和小编一样连声喊穷吧！

★本期饭老板大显神威，受2K邀请前往新奥尔良品尝鸡翅——哦不对，是试玩《黑手党Ⅲ》。本次试玩在中国大陆地区仅有VGTIME和UCG受到邀请，机会相当难得。饭老板也是一口气爆肝写出近20页内容，战斗力之强令众编无人佩服。

★下期就是东京游戏展特刊了。看了这么多年的报道，相信大家对TGS也有些免疫力了，不过这次的特刊将会有所不同。请各位期待更多的猛料！



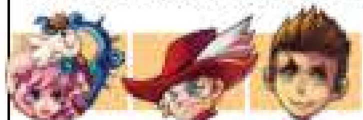
Email 侍魂鸟：401期杂志一如既往的赞，只是本期的“软硬兼施SP”里投影仪的入门选购这篇文章对投影仪数据、原理说得太多，你们应该在篇幅的结尾挑选一些市场上性价比高的具体品牌，型号配上价格，图片让读者一目了然，心里有准备去某商场，某宝，某海淘直接搞定。记得杂志很久之前对液晶电视也有过一篇浅谈，选购指南文章，同样也是今次类似的问题，没有在文章最后具体挑选时下性价比最高的产品来让我们读者选购，而是说了一大堆数据，希望贵刊看到我的建议能考虑考虑，谢谢你们！另外看到400期的三位幸运儿真是羡慕嫉妒但不恨，我等下个100，也就是500期，希望你们到时记得选我，菩萨保佑阿门！



关于这点，其实咱们的市场分析家月下雪影很早以前就解释过了，这里我以我的理解再解释一下：首先，市面上相同价位的同类产品中，并不是说一定会存在一款卓尔不群、傲视同辈的产品。这些产品中，有的注重某项功能，有的在某项指标上有优势，并不能简单地说谁就一定是最好的。因此咱们的文章是重点告诉玩家在购买时要注意哪些参数，然后根据自己的需要去选择最适合自己的东西；其次，直接指定某个牌子，很容易让人有“打广告”之嫌，而之前我们也说了，很少会有一款拥有极大优势的电子产品，所以很容易让大家觉得UCG是不是收了黑钱；第三，指定具体产品，会让文章有时效性，因为电子产品更新换代速度太快。但理解原理之后，任何时候大家都可以按照选购标准去挑选当时最适合自己的产品。好了，说了这么多，希望你还能理解。

编辑部 游戏风向标

战国BASARA 真田幸村传 | 3人



这剧情完全就是官方逼死同人啊？！

——八重樱被Capcom所谓的“还原历史”深深折服了。

拳皇14 | 3人

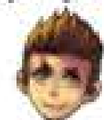


尽管进入PS4时代，玩格斗还是得用摇杆。

——只能使用基本连续技的纱迦留。



Email 张雪瑨：我是一名高三狗，当年因为学习压力而戒掉了UCG。我弃掉UCG时狼来了、秋沙雨、稀饭、伽蓝都还是新小编，那时候九老师还在编辑部，那时候不时的有读者在读编往来中求八老师爆照。我还记得洗洁精、保加敬这些奇葩的梗，还记得风云人物之王洛克，那时还是300期。我还记得小时候最开心的就是看小编们去E3、TGS后的报道，也就是那时，我对二次元有了憧憬，依稀记得中考前夕忍受不了压力抱着UCG整晚整晚的通宵来缓解压力，那时我的梦想是去UCG的编辑部做编辑，当时还励志要在大学的时候申请阳光成员。可以说，UCG对于那个因为游戏而不被家长喜欢的我在那个不理解游戏的时代来说是精神的栖息地，是家。可是随着时间的流逝，我与UCG失散了，我离开了家。但是循着对游戏的喜爱，我最终又重拾了对UCG的热爱，那天在书店里找UCG，突然看到一本封面写着400的白皮书与封皮上的《游戏机实用技术》几个字，我突然有了一种归属感，就像回家。我像多年前一样掏钱拿书，心里泛起一股温暖。高三终于熬过了，我重拾了UCG，我也决定重拾儿时的梦想。我要当编辑，我要申阳光成员（这个机制还在吗？）



当年读书的时候我也和你一样，每次看书看得头疼时，就偷偷拿出藏在床底的UCG出来翻两页。大概每一个读者都会经历这样段地下党一样经历吧。感谢一直以来对我们UCG的支持，而且也够幸运的抢到了销售一空400期典藏。不然我们和你的重逢又要晚上一段时间了。加油，朝着自己喜欢的道路走下去。



欢迎老读者回归我们这个大家庭。只要你还热爱游戏，我们就会继续努力做得更好，同时也欢迎大家加入我们这个大家庭，阳光成员目前仍在火热招募中，欢迎把简历发到这个地址来！hr@ucg.cn



Email 雷鸣如山ANA：原本挺期待9月日式RPG大比拼的，不但有《女神异闻录5》和《最终幻想15》，还有一干二线RPG跟着助阵，没想到以《FF15》为首一个个全都跟着缩了，也是强得不要不要的。不过想一想也能理解，毕竟从目前的宣传来看《女神异闻录5》无疑是占据绝对优势的，正面与之冲突肯定不会有好果子吃。总之9月就把全部时间贡献给《P5》了，之后养好肝继续等《FF15》……



其实并不是《FF15》缩了，现在看来或许是为了配合PS4 Pro的上市才延期了。SE为了能让我们见识到4K形态的《FF15》，不惜做出了可能被人误解的延期决定，真是用心良苦啊！请同时入手游戏和新主机吧（笑）。存在，狠心去买就对了，跟信仰无关，所以大家可别误会了啊。再说了，如果坏掉，正好可以年底换起PS4 Pro！



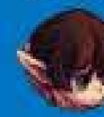
Email 一期一会堂：看到401期的“小编寄语”里初心者吐槽首发版PS4的各种问题，我也忍不住想要跟着有感而发。不止是PS4，凡是买过索尼各种电器的首发版的人想必都经历过类似的痛苦，我最强的经历是买了台有3D显示功能的显示器，用了半年就坏了（实际使用次数还没有半年）。以至于我到现在都觉得，愿意在第一时间就入手索尼新产品的人，肯定不是为了产品本身，而是为了充值信仰吧？



我本意并非要黑索尼，就是吐个槽。对索尼的工业设计我还是很欣赏的，比如我对PS4的手柄人体工学设计就很满意，要是续航长点儿，做工用料更讲究一些就完美了（喂）……但毕竟是精密的电子设备，又不是什么锅碗瓢盆，用个一年半载就出问题，然后过个两三年就坏掉或者被淘汰什么的其实再正常不过了，像是要价五六七千的各种苹果产品也不见得有多么耐用，还年年都在催你换新。我觉得只要需求



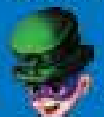
Email 让小高飞：我想问……你们……有没有……那个……看完《弹丸论破3》TVA第八集之后想回去把塔和最中救出来然后把小高和刚塞到她的太空舱上让他突破地球大气层进入第三宇宙速度脱离太阳系的啊？有人便当吃到一半吐出来，还有人被强行喂便当，每周两次刺激我的小心脏已经承受不了了。



这动画不像《熊巫女》，原作者主导的剧情居然如此“乱来”也着实让我很绝（爽）望。可是你想想，喜欢《弹丸论破》的人难道不就是被精神虐待之后，听着反派一本正经地胡说八道还觉得很嗨的人吗？小高自己就说过之所以把完结篇做成了动画，是因为他的想法只有通过动画才能表现。那些吃了吐、吐了塞，让你难受的便当就是例子。就算未来机关的剧情已经扯过头了，但怎么也是小高自己挖的坑自己填，不管还有谁要领便当，对我来说都不重要了，能完结就很好。



Email 专业打工一百年：作为一个赛博朋克迷，一直都很喜欢《攻壳机动队》这个系列，无论是剧场版还是TV动画都看过很多很多遍。但我一直觉得这部作品不适合改编成真人电影，真人很难还原这个系列的深度和内涵。特别是看了真人版的定妆照后，我整个人都是崩溃的……惟一能算得上符合我心中形象的大概只有北野武演的荒卷大辅了吧？



感谢这位读者给我们推荐的好片，写完这封回信后我马上去看看（没看过就明说）。改编的作品本身就很难还原出原作的神韵，这种现象在游戏改编电影中也屡见不鲜。读者大人您大可将该片当做毫无关系的新片，等上映后一边看一边吐槽即可，全当无事发生过，毕竟不抱有希望也就不会失望。不知道作为赛博朋克迷的你有没有玩《杀出重围 人类分裂》，作为近期的赛博朋克大作，本作还是相当不错的。





视频关键帧

主持人：布洛

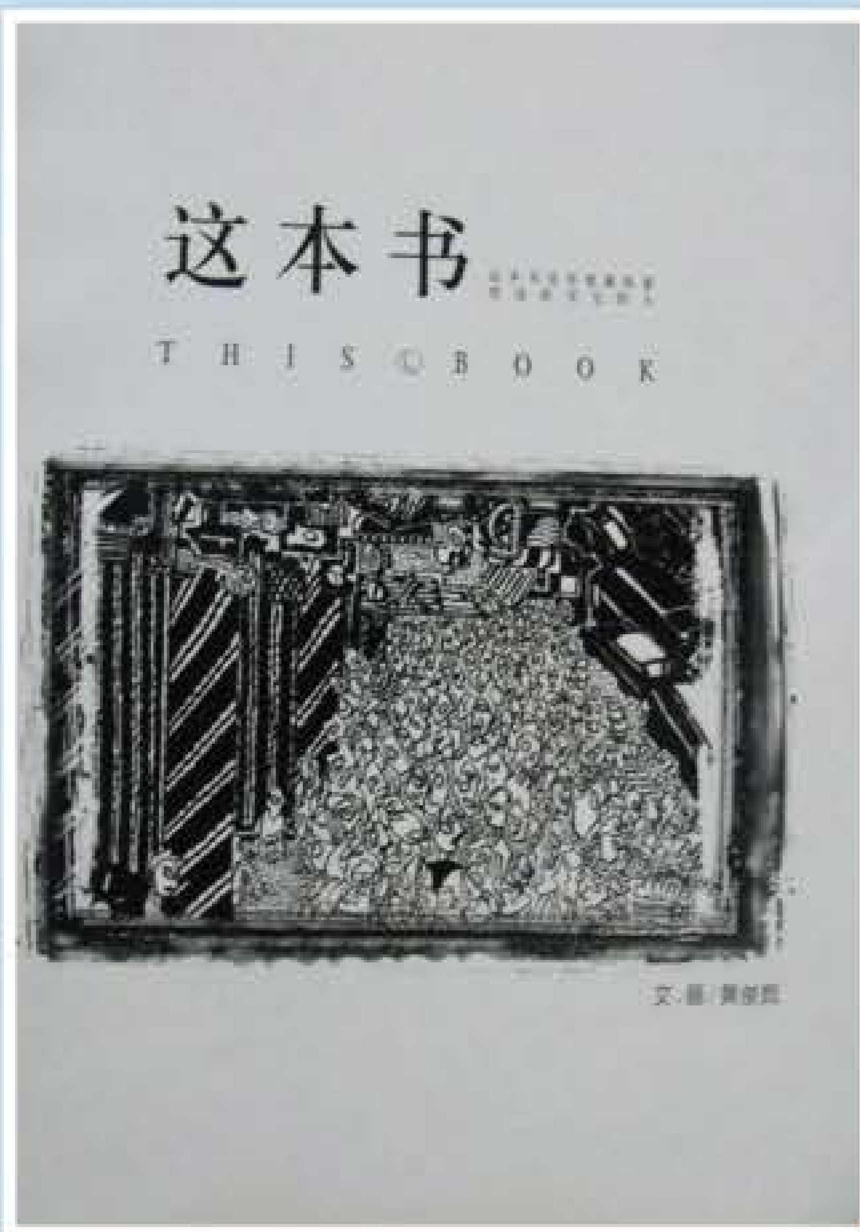
大家好，欢迎观看本期的视频关键帧，我是布洛，很开心又和大家见面了(^_^ 每期都得很官方的开头)。

转眼的两个月，很多事情都没有按自己计划进行，所以也就剩下些吃喝玩乐或碌碌无为，到晚上睡觉前的片刻失落然后第二天周而复始了。前两天刚刚截完《游戏人》62 期光盘，然后刚刚剪完《游戏月旦评》视频准备截 UCG 的光盘，当然还有一张《掌机王 PLUS》VOL.3 的光盘等着做，所以整个人都有点筋疲力尽的状态了。

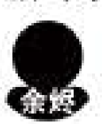
也因为忙碌，所以最近看的书少之又少了，《追风筝的人》看了三分之一，《查令十字街 84 号》看了一半，倒是利用上下班坐车的时间居然快把庆山的《月童度河》给看完了(^_^)当然也是因为电子书上推荐开始看的，也才知道先前的"安妮宝贝"已经老早改名叫"庆山"了。曾经写各种尘世沧桑爱情冷艳文字的女子现在居然写出平静淡然清澈的文字，也确实让人震惊，更看到了她在岁月洗礼下的透彻和宁静。一直都挺喜欢这样的女子，年轻时天真疯狂，年长后淡然而隐忍，有时间带来的伟大力量，更有自己坚韧成长的倔强。毕竟，我们终身追寻的只不过是那个越来越好的自己。

而这次给大家推荐的书，算是一本文艺范的书，也是一本好玩的书吧。那就是这本书(^_^)，对，就是叫《这本书》。几年前朋友送的生日礼物，想着推荐，也是因为经常会想起里面的各类经典句子，比如"生活就像 1+1 等于 2 那么简单，却也像 1+1 为什么等于 2 那么复杂"，"女人给男人的心上了锁，男人却找了有开锁器的女人"等等。当然除了各种幽默风趣的冷文字，书的更大特色在于有着黑白的抽象画，简单的线条，偶尔笔直，偶尔缠绕，却会给人另类的空白感。作者是台湾鬼才黄俊郎，与方文山，周杰伦关系甚好，写过《牛仔很忙》、《以父之名》、《三年二班》等歌词。当然《这本书》之后，还有《第二本书》、《第三本书》、《不是第四本书》，喜欢此类风格的童鞋可以看下哟。

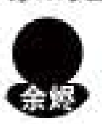
好了，写到这里又要和大家说再见，希望大家多多关注 UCG 视频，有什么问题和建议也欢迎提出哟。



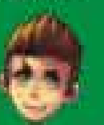

Email 叁腐兄：我现在在读高中，希望今后能够做出自己的 3A 大作。我玩了相对于同龄人多得多的游戏，不仅仅从游玩者的角度，更尝试着从制作者的角度去思考一个游戏。我以为我对游戏的理解，对游戏的认知已经初有雏形。但是后来我看了在 400 期中余烬对《黑暗之魂》的评论。余烬对游戏的梳理，对玩家心理的剖析是我从来没有想到过的！我深深地认识到自己还太幼稚，对游戏的理解还太浅薄。同时我又对 UCG 感到非常感动。不仅仅是因为 UCG 的专业，更是因为在这个 LOL 称霸的时代仍然还有一群人在坚守着自己的世界！游戏对于我来说意义丰富，但是我仍然对游戏还是懵懂，游戏对于我来说的意义至今都还没有一个清晰的定论。用一下编辑部的一句话：努力工作，拼命玩！


余烬 首先感谢这位同学对个人文章的支持，努力写出有深度且能让读者有思考的文章一直是个人的目标。其次我想说的是，请叁腐兄务必坚持现在怀有的梦想，无论未来如何，梦想本身就是最大的希望。说到对一款游戏的理解与剖析上，在个人看来，拥有思考和专研的态度比玩了很多游戏更为重要，另外需要一定理论知识的积累（个人是心理学专业），再需要的就是足够的爱了。因此，如果你想向着自己的梦想进发，就先在高中好好努力，考上一个自己喜欢的学校与专业吧。至于游戏的意义，我想，当这份努力有所收获之时，生活自然会告诉你答案。


Email A 大粉丝团团长：作为"《黑暗之魂》系列"的忠实粉丝，在 401 期看到余烬新编登场时用的剪影，就知道这是《黑暗之魂》中的盔甲。UCG 也终于来了一位"《魂》系列"的爱好者啊，我 A 大粉丝团欢迎你。不知道余烬小编的形象是不是也和《黑暗之魂》有关呢？期待新小编形象的登场。


余烬 首先给各位读者大人道个歉，由于种种原因，余烬的小编形象在下一期中才会正式登场。至于个人的小编形象有没有借鉴"《黑暗之魂》系列"中的要素嘛……下一期大家就知道啦！我只能说有"余烬"这一要素。也再次请各位读者大人多多指教啦，小编的成长需要各位读者的鼓励和鞭策，让我们在人生的冒险中一同"受苦"！

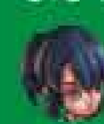

Email 乌内达哈：最近杨教授又被推上风口浪尖了，以前有"网瘾"这个词的时候，父母也经常会动不动就拿此来威胁我，一玩游戏就说我有瘾，要送我去治疗。不过万幸的是他们也只是口头上吓唬吓唬我而已，并没有实际付诸行动。而我也在与他们的斗智斗勇中继续着我的游戏人生。后来随着网络的普及，就没怎么再听到"网瘾"这个词了。没想到这么多年过去，杨教授依然执着于他的"事业"吗……更令我没想到的是现在居然还有家长相信有"网瘾"这种病，我还以为老一辈自打用上了微信之后就彻底忘记"网瘾"的存在了呢。


磁爆步兵固然可恶，然而也反应出了家长对于子女教育方法上的缺陷。明明网络是给人类带来信息的一种方式，却被无知扣上了错误的帽子，用来敛财满足自己的私欲。不过作为年轻一代的中坚力量除了在网上逞口舌之快，更重要也是和家中长辈多沟通，消除代沟才是杜绝这种灰色行业的横行。


Email TORICO：看到 401 期杂志上《FF15》的前线，顿时觉得这个中年版的诺克特王子很靠谱啊！至少比中二年轻版要强太多了！游戏里能不能提供中年版王子的皮肤下载啊？P.S.，小编们看了《FF15 王者之剑》了吗？我看完之后的最大感想居然是 SE 以后就算不做游戏了，靠着做 CG 电影大概也能活吧……


我看完电影后最大的感受是——若是游戏也能做成电影这种风格的话，或许才是《FF15》该有的形态吧。毕竟当我还沉浸在一个欧美真汉子为了忠诚和信仰奉献出全部的震撼中时，画风一转出现了四个日本男公关打情骂俏的场面后，那感觉别提有多别扭了。


Email Temptation：Xbox One S 和 PS4 Slim 都已经公布了。小编们准备下手了吗？还有那个 PS4 Pro，怎么说呢？样子好奇葩啊！不过 Pro 的定位似乎是高端玩家群体吧？像我这种学生党，还是暂时不要考虑了。


实话实说，在小编看来，对于已经拥有这两台主机的玩家来说，这三台加强型主机都没有首发的必要，对于学生党来说就更不用说了。下半年还有这么多游戏，还是先把手头上的游戏玩透再说吧。新主机的性能开发组也没有全部摸透，君不见EA的《质量效应 仙女座》还是30帧而已吗。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品



大奖：《黑手党 Ⅲ》扑克牌

《黑手党 Ⅲ》项链　《黑手党 Ⅲ》筹码

问卷调查

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 今年的东京游戏展前前后后有不少发布会，在这当中你最期待哪个发布会？或者在已经召开过的发布会里有哪个发布会是你觉得最有意思的？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2016年10月4日，以发件日为准。

397 期奖品

索尼 PlayStation

主题马克杯 1 个（3 名）

各类书刊电子版任选 1 本（10 名）

马克杯得主

万兽无缰 6.29	499402090@qq.com
时臣	522738015@qq.com
hyq717828	hyq717828@126.com

电子版书刊得主

卢剑辉	blackhawk_11@163.com
Li, Duke	Duke.Li@sonymobile.com
starsword2018	starsword2018@sina.com
Ⅶ Σ ~ √	1321255820@qq.com
侍魂鸟	1149577003@qq.com
liangruijian	liangruijian@126.com
chen	2361703434@qq.com
三元 Joyce	2601806103@qq.com
刘宇洲	黑龙江省
钓鱼岛伯爵	372835612@qq.com

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！"


淘宝动漫游书店 acgbook.com


官网在线购书频道 b.ucg.cn


UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

1 电子邮件：ucg@ucg.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

Email 机械浜 Karas：首先是迟来的 400 期祝福～感谢 UCG 带给我们的欢笑与快乐，现在想了想自己第一次接触 UCG 好像是在小学 4 年级的时候，因为那时零花钱还只停留在一元 5 毛这种等级。所以面对当时十几块的 UCG 可以说是可望不可及也，于是便有了呆在书刊店角落只看不买的习惯，久而久之书刊的老板娘都认识我了。一晃 8 年过去了，当年的书刊店早已销声匿迹，可唯独 UCG 却一直陪我身边，从一开始家人反对游戏，到真正通过自己努力在高考中证明游戏和成绩互不影响下，游戏带给我的收获很多很多，而 UCG 就是其中的重要一部分，再次感谢 UCG！！

对于老一辈人来说，游戏这个新型娱乐的概念太难以接受了。或许他们存在许多的偏见，或许他们对你有着更为美好的期望。但是年龄说带来的经验累积总是会影响着人生轨迹。书刊的老板娘也是生活所需可能去了更为适合她的地方。大学里或许你也会对人生有了新的感悟，但是不要忘记，游戏带来的快乐是不会变的，UCG带来的快乐也是不会变的。

Email 斯旺：玩了下刚出的《战国 BASARA 真田幸村传》，心里简直拔凉拔凉的。Capcom 为什么会让这么骗钱的一个游戏推出，也不知是哪来的自信。一想到还没卖的《战国无双 真田丸》，我感觉这次《无双》也要完了。

今年因为在播大河剧《真田丸》，所以人人都想来分一杯羹。不过个人对《战国无双 真田丸》还是比较有信心的。事实上光荣由于是做历史策略游戏出身的，一直很注意和大河剧的联动，今年大河剧中的真田丸模型设计，就有光荣的参与。所以别看《战国无双 真田丸》比《战国 BASARA 真田幸村传》晚公布，实际上制作应该是很早就开始了。而且有这么个"珠玉"在前，相信光荣也会特别小心。毕竟Cacpom没了《战国BASARA》还能混，光荣没了《无双》可就……

Email 梨名衣：之所以不从网店购买杂志，主要还是纠结在运费上吧？除非是赶上有好几本杂志都想买的情况，否则只买一本还是觉得搭进去运费有点肉疼。不过现在报刊亭已经越来越少了，实体游戏店也是，以后想买杂志估计还是只能网购了吧？小编们多出一些好书，给我更多买书的动力吧！

别说杂志了，实质上实体书也开始有这个趋势了，小编我买实体书也是等书出到一定程度后一次性网购的。话说我们杂志还有电子版供读者选择，除了不能卷起来当武器外（喂），基本功能和实体杂志无误。至于好书肯定是继续有的，到时也请各位读者多多支持。

Email MiaoZ：看了索尼的新品发布会，感觉 PS4 Pro 好像只是一个稍微强化的版本，并不是准备和天蝎计划对抗的 PS4 NEO 啊，难道索尼还留了一手？

其实从PS4 Pro的性能数据来看，这款新主机就是NEO无疑。搭载了独立显卡的新主机性能几乎是原版PS4的两倍，从浮点运算能力上来看接近于GTX970或是RX470这样的中高端独立显卡，相比原来的APU集显方案，提升其实是非常明显的。而且此次PS4 Pro不仅推出时间早，2800元人民币左右的售价也非常的亲民，对于抢占市场先机而言相当有利，接下来就看看微软如何利用天蝎计划来进行反击了。

Email Faiz：看到UCG400期每一页下面都有这么多老读者的祝福，我真的很感慨UCG的历史和人气之高，之前也想过在400期留下自己的话，但想了一下，我从320期左右才开始买UCG，和他们比起来我只是很年轻的读者，这种纪念时刻就应该留给老读者才对啊！也衷心希望UCG越办越好！

谢谢祝福~但是读者Faiz此言差矣！这种纪念时刻应该献给所有与UCG有过交集的人。不管是正好看到399期的萌新读者，还是连创刊号都收藏起来的骨灰级读者，我们都很高兴能收到你们的来信和聆听你们的意见。如果错过了400期的话也请不要介意，平时可以多给我们来信（Email/微博/微信均可），混个脸熟，也不用等到500期，年刊的时候就能成为被选中的人啦！说起新老读者，其实400期被抽中，来到咱们编辑部的幸运读者里面就有把18年前的《游戏机实用技术》掏出来让我们签名的，老实说当时我拿笔的手都是抖的，大概跟你的心情差不多。

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

哪尼



◆《最终幻想15 王者之剑》比我预想中的要好看许多，虽然在感叹CG技术已经发展到如此惊人水平的同时，浓重的欧美风格实在让我难以将其和"最终幻想"这个招牌联系起来，尤其是开场战斗时那些密密麻麻爬墙的虫子，像极了以前的一部老电影——《星河战队》。

不过当看完整部电影后，我开始觉得这才真的符合本作所宣扬的"基于真实的幻想"，并且当你感受完一个血性的汉子、一个忠诚的剑士为了同伴和信仰而奉献自我的那份悲壮后，最终结尾画风转到四个"男公关"在敞篷车里打情骂俏，实在有一种难以言喻且格格不入的违和感。如果《最终幻想15》能像电影这样以一个平凡剑士成长为切入点，或许会更有感觉吧。

◆截稿前夕熬夜连续看了苹果和索尼的两场发布会，不禁为年底的财政状况陷入了深深的忧虑中。能玩《马里奥》的iPhone7！能玩《精灵宝可梦GO Plus》的Apple Watch S2！能玩4K+HDR的PS4 Pro！这些电子产品的更新速度已经比香港记者跑得还快了。万幸的是，并没有传言中的PSV后续机型……

本期个人签名

《守望昆股》的新地图开启了新世界的大门，猎空严重上瘾中……

乙太



●年底即将发售的游戏都在最近扎堆推出试玩DEMO，而且这些试玩DEMO也都做得越来越厚道了，《仁王》BETA版可以玩上十来个小时，《战地1》公测更是通过补丁的方式限时解锁了所有武器。然而光是厚道还不够，这些DEMO还提供了在正式版中的奖励，实在是让人不得不去试玩体验一下。但是回过头才发现，自己把时间都投入在了这些未发售游戏的DEMO上，已经发售的正式版游戏进度却没有推多少，不由会有一种捡了芝麻、丢了西瓜的遗憾感。

●两款新型号、新规格的PS4终于公布，大致的情况和自己猜想的差不多，但都没有达到预想的状态。PS4 Slim售价比个人预计的贵了一些，而PS4 Pro售价虽然让人满意，但机能却没有达到理想的状态。而且想要完美发挥PS4 Pro的机能的话，还得先购入一台拥有HDR功能的4K电视。想到这里，看来年底的购机计划只能先暂且搁置了。

本期个人签名

还是先攒钱买4K电视吧。

胜负师



【铂】都说"慢下来才能看清风景"，玩游戏也是这样。道理都懂，但上一个投入超过80小时的游戏是什么？我已经想不起来了。

【金】《权力的游戏》终于看完了，第六季第九集的战场戏超过瘾！如此炸裂的场面居然是电视剧，经费在燃烧啊！再看看咱们的史诗巨制奇幻大片……什么XJB玩意儿？

【银】开学前父亲把胜子从老家送回来时，我才知道老人前两天开电瓶车时摔了。送完孙子回老家后他才去检查，发现有一根脚趾骨折了。难以想像父亲是怎么忍着疼痛长途奔波的，心疼！

【铜】胜子的学校加招了数百新生，设施却没能及时增加，一到三年级中午只能吃盒饭、趴课桌。无奈之下，只能每天早中晚跑三次学校接送。对于我来说，最麻烦的还是每天6点多起床，几天下来就有点顶不住了。看来是时候改掉多年晚睡的习惯了。

本期个人签名

又要去大阪了。

苍穹



◎还是没忍住，第一时间入了《生化危机4》"次世代冷饭版"，这应该也算是"20周年冷饭套餐"中最没诚意的一作了，艾达篇的剧情动画依旧糊得让人泪流满面。

◎至少有5年没碰《职业进化足球》了，当年在大学期间把PS2带到了宿舍，每逢周末就踢球看球交替进行，工作后却渐渐放下了足球这个兴趣。这次的最新作加入王涛的中文解说，有些想入一张的冲动。

◎终于玩上了加贺昭三制作的《Vestaria Saga》，短期内不可能有《火纹》新作，这个正好拿来解馋。至于明年的手游版《火纹》，再议吧……

本期个人签名

近期阅读《败者的美学》（作者/茂吕美耶）

稀饭



【知乎体】

问：要如何对抗因为出差到其他时区国家和长途飞行而产生的严重时差症状？

稀饭：谢邀，我是UCG的E3老司机稀饭，这个问题我想我比较有资格回答。

其实时差这种东西，就算是足不出户，也是存在的，君不见经常有上班族抱怨周末狂欢一通直至深夜，第二天周一上班便惨嚎"我要辞职回老家种田"，深究起来，和被强行关在飞机里飞行十多个小时的体验其实也没有太大差别，很多人以为要到国外才能体验到，其实自己天天都在倒时差。所以对抗时差的关键，就是不当它是时差，而是假设自己昨晚肝手游、网游或某款正GAME到天亮，自作自受，因此日间上班时受到的一切苦难，就变得可以欣然对待了。

2016年9月8日更新：最近亲测，其实最可怕的不是有时差，而是在有时差的情况下还在熬夜，造成双重时差反应，于是此刻我彻底不知道自己的睡眠时间是哪时哪刻了！

本期个人签名

每一次用增强萨满开荒《魔兽世界》新资料片，我就觉得自己还是有信仰的，不然正常人哪坚持得下去不删号！

果汁



★《苍翼默示录 神明之梦》开放预约下载了，而且预约后会送一份较为完整的体验版，身为系列粉丝的我自然一秒下单了！遗憾的是家用版新加的两个角色Es和舞都还没有加入体验版，只能在先玩着自己的老角色，待正式版发售再玩新角色。

★最近很多作品都先放出试玩版，《传颂之物 两位白皇》也是如此，涉及到剧透就不提详情了。估计有关注的读者看到这里时已经知道得差不多了，真的很期待正式版！等了一年的完结篇，苦等终于要结束了，希望结局真如标语所示，迈向最棒的结尾吧。

本期个人签名

待机《传颂之物》。

● 读编交流 EDITORS & GODS

小编寄语

三日月



主题为"古代科技"的 Ludum Dare 36 也在本期截稿日前结束并开始投票，然而由于评选还没结束，要在1912个参赛游戏里挑出好玩（奇葩）的实在是太难了，时间也不太允许，只能在之后有机会再跟各位读者分享了。

截稿日前索尼开了个发布会介绍了一下新主机，我的观后感是这样的：P5和新主机联动的广告歌真好听啊。

另外苹果也开了一个发布会，虽然我不用苹果手机也基本不用苹果产品，但是看到宫本茂之父马里奥登场我还是挺惊讶的（貌似哪里写错了）。而从第二天围观玩家们的反应来看，苹果的发布会无疑更加轰动。这可不是我说的，是任天堂的股价告诉我的。

最近在 Steam 上买了《泰坦之旅》和《This is the police》，打怪接任务刷装备的前者简直让我梦回2006，而后者则是一个相当不错的独立游戏，玩家扮演即将退休的警察局长站好最后一班岗，虽然没有中文但汉化补丁什么的还是有的，值得推荐给喜欢类似题材游戏的玩家。

本期个人签名

今年是宫本茂登场，照这个趋势，我在这里预言一句，明年就是庄司显仁上台演示拍丑星英灵了（不）。

八重樱



上期杂志截稿后跑去香港看了韩国拍摄的第一部丧尸题材电影《釜山行》，在这里向读者们诚意推荐。这部灾难片成本并不算很高，没有欧美电影大片那种炫酷的特效，而是将着重点放在了灾难面前，人性与本能的激烈碰撞上，刻画出了一出芸芸众生的群像剧。向他人伸出援手，之后反过来刚巧救回自己性命。曾经为了活命将别人当作盾牌，最后也会回击本身。片中充斥着对现实主义的尖锐嘲讽，却又能在关键时刻一举震撼人心。最后一幕更是感人至深，几乎每个观众都是擦着眼泪离开影院的。最近几年开始觉得韩国拍摄的电影和电视剧都有赶超日本的趋势，反观中国的电影电视剧产业……只能一声叹息。

本期个人签名

斯人已逝，生者长思。

古林





●一年一度的中秋将至，又到了我要动手做月饼的时候了。今年打算做点非常简单的冰皮月饼，馅料是蓝莓芝士奶黄和红豆沙两种。嗯……绝、绝对不是什么黑暗料理哦！

●想来FF15跳票后，9月最受瞩目的日式游戏应该就是《女神异闻录5》没跑了吧。前不久释出的官方OVA让人切实感受到该作时髦值之高，那种扑面而来的潮流气息也非常诱人。回想起来，当年PS2末期玩的P4让我无法自控地喜欢上柠檬黄这个颜色，不知道这次的P5能不能把血红色也加入我的最爱当中。

本期个人签名

祝福大家中秋快乐~

简子君



因为最近编辑部和VGtime筹划着丰富周边产品线，为大家带来更多优质的游戏相关产品，自然免不了一些私下的讨论。在月初上架《血源诅咒》和《黑暗之魂》的T恤时，胜哥拿着样品问我们觉得怎么样，我很快就从中挑选出了自己最喜欢的款式。结果等产品上架之后，只有我看上的那两件卖得最慢……后来在我们继续为其他可能会引进的产品讨论时，我的选择基本又和大家出现了巨大的差异，感觉今后我的已经已经不会被集体采纳了吧。好吧，必须承认关于我的审美观一定是哪里不对。不过毕竟像我这样的人还是有存在的意义的，不然一些同样审美歪掉的设计师的产品怎么会有人埋单呢？

至于游戏方面，本着有便宜就要占的心态，这期内都在和《仁王》以及《BF1》较劲，一向不喜欢受苦的我这次竟然出奇的被立花宗茂杀出了抖M情结，执着于和西国无双使用太刀公平一战的我死了个痛快。而在《BF1》的战场上，原本还算是一个优秀突击手的我（不杀人也经常蹭分蹭到前三），偏偏跟狙击枪较上了劲，结果因为不熟悉BF狙击手感外加网络延迟的双重影响下，基本只能在战场上做做标记敌军的贡献了。

本期个人签名

所以我这个审美就是政治错误啊！

白菜



在整理《掌机王PLUS》第3辑的"编看编享"栏目时，被古林推荐了《灵能百分百》，当晚回去就先看了两集。与龙傲天式超能力作品相比，这部作品更加强调超能力者日常的一些烦恼。联想到七月同期的《齐木楠雄的灾难》，在疯狂搞笑之余也多多少少讲述了超能力的一些弊病。有些烦恼虽然看上去很切实，但个人总感觉有些强行灌鸡汤的意思，怎么想也是有超能力比较方便吧（笑）。

《苍翼默示录 神明之梦》的试玩版需要预约购买数字版游戏才能下载。为了早日体验到新作，于是本作成为了个人在PS4上购入的第一款数字版游戏。习惯了购买实体版的感受，如今花了钱却没有花花绿绿的游戏外包装给看，心里总有点丧失感。不过在进入练习模式之后这种感觉立刻就烟消云散了。赛利卡好棒！

本期个人签名

"工作一番剧"循环算不算浪费人生？

马修



◆被拉进一个爱好者群，群员从小学生到中老年都有。每次群主以"偶"自称时，我都会犯尴尬症。

◆心血来潮，重温一些FC和MD的经典游戏，然后决定每天重温一个——结果重温了三天后计划搁浅。不过我也不在乎，玩游戏嘛，最重要的是开心。这也是我能心安理得地坑如此多游戏的原因。

◆本来只是习惯性熬夜，结果微博上一下炸开了。马里奥登陆iOS，这炸裂度直接把iPhone 7给掩盖了。虽然iPhone 7的确没有什么特别耀眼的新设定，倒是任天堂，确定了目标后走的步伐非常大。其实别管是同行合作还是跨界合作，任天堂已经彻底走出了独家的圈子，强强联合之下的未来虽然仍不确定，但还是要恭喜任天堂迈出了这历史性的一步。

◆对于这种后半夜的发布会，我一向是等第二天早起等看现成的资讯汇总。不过被马里奥登陆iOS这消息一下炸精神了，便紧跟着把苹果发布会后的索尼发布会一起看了，PS4 Pro够强大！

本期个人签名

最近家附近的小吃店貌似集体涨价了，虽然就涨了一块八毛，但每次花钱还是觉得小小地出了点血。

宇宙人



★上期寄语才说了要扶正今年的游戏消费比例，没想到不到半个月就被打脸了。人家一周年纪念都是回馈玩家，万恶财团B的《CGSS》一周年纪念又是一波坑钱，而且偏偏要出我本命角色的限定卡，所以我平时不课金就这么恨我吗！于是理智地想了几分钟，我最后作出了一个艰难的决定——砍号重练，再刷首抽。以至于此刻不用像个丁蟹那样站在公司的天台。

★真的不用上天台？《P5》订了没？PS VR还买不买了？PS4要出新版咯？去岛国的钱换了没？日元又涨了哟？下个月还有喜多村英梨的演唱会来着？

本期个人签名

……天台的风景真不错。



★游戏王的剧场版《游戏王 次元之暗面》即将在10月13日于香港上映，不过鉴于之前去香港看电影的时候字幕翻译过于接地气，所以还是等下载版好了。

★前段时间日本出了一款叫《ママにゲーム隠された》的免费手游，内容就是用各种手段找到被妈妈藏起来的3DS。整个游戏流程非常扯淡，但能让人回想起过去为了玩游戏和父母“战斗”的日子，游戏最后的结局又有一种迷之感动，有条件的玩家们可以去试试。

★忙完了工作，终于有那么一丢丢的时间玩《讨鬼传2》了，不久后还要玩《核心重铸》，10月初还要玩《怪物猎人 物语》，真是忙不过来啊。

★PS4 Pro的实机消息出了之后一刷微博肚子就饿，因为汉堡的图实在太多，所以当天就立即和其他人去麦当劳吃了汉堡解了馋。

本期个人签名
《妖怪手表》动画补完中。



★PS4 PRO的消息还真是突然。本来觉得微软的天蝎计划明年卖已经很快了，没想到PS4 PRO再过两个月就上市。相比之下新版PS4的消息都显得不那么重要了。说到这里，突然感觉自己家里的电视也是时候升级换代了！

★看了饭老板从美国带回来的《黑手党Ⅲ》资料后，对此作的期待度已经爆炸。尽管素质应该是不能和《GTA5》相比，但天知道下一代《GTA》什么时候才出，先玩玩这个也是极好的。

★说到《黑手党Ⅲ》，就想起了《黑手党Ⅱ》。由于该作X360版的日版、俄罗斯版和其他版成就分开计算，因此我买了三份游戏和DLC。结果到现在一遍都没打完，也不知道什么时候才会继续。我估计最终还是只能拿来收藏了。（问题是数字版貌似没啥收藏价值……）

本期个人签名
已经把要在日本买的东西全部列好了！



◆《高达UC》TV版差不多完结了都没有看到和OVA版有什么不同的地方，不过后来经人提示才发现玛莉妲那双迷人的大眼睛，难道这就是所谓的新画面？不知道TV版打不打算出碟，如果出的话就只能给日升竖起大拇指。

◆《暗影之诗》把收获祭削弱后并没有太大的变化，本来强的冥府打法依然强，加上现在手牌上限变成9张，更是为发动冥府效果提供了有利的条件，导致现在满大街的冥府，连做任务打个自由对战都碰得到，真是名副其实的“冥府之诗”。

◆自认为还是挺爱护主机的，至少之前买的主机都是一直完好用到退役，可最近发现自己那台常玩“猛汉”的《MH4》限定版3DS LL滑杆上的胶开始脱落，而且越脱越厉害，现在滑杆的内部已经完全露出，不得不说还是“猛汉”太厉害。

本期个人签名
老任终于也忍不住了。



◆《传颂之物 两位白皇》发售在即，本人的内心却毫无波动，或许是漫长的等待将心中的热情都消磨干净了吧。不过我相信只要再次启动游戏，激情必定重新归来，所以请给我献上一作最棒的的《传颂之物》！

◆《初音未来 VR 未来演唱会》的公布让我更加坚定了买PS VR的决心，比起一些初期体验不成够熟的游戏，我更希望能在VR的影音方面得到满足，例如看一场无与伦比的虚拟演唱会，又或者看一部浸入感强烈的好莱坞动作巨片。不过在拿到实物之前，一切都只能停留在想象阶段，其实本人觉得实际效果只要能达到预想的六成就足够，毕竟VR还是个新鲜玩意，还有待观望。

◆《Re：从零开始的异世界生活》又有神展开了，真是一部扣人心弦的好番，特意在此安利一波。

本期个人签名
我先定个小目标，比如一口气补完五百多集《海贼王》。



@虽然知道迟早要来，但没想到索尼的这份加料大餐来的这么快。不仅年内发售，价格也在可以接受的范围内，再加上匹配的4K显示设备以及10月的PS VR还有年末的一对游戏…………这真是连营养快线都喝不起了555。

@比起4K世代突入，传闻任天堂的新主机返璞归真的采用了卡带式载体，如果真的如此那确实不得不佩服任天堂的坚持到底，再看看《塞尔达传说》新作的实际游戏表现也算能基本放心了。就算NX的画面表现没有那么突出，但只要今后能持续有如此质量的作品支持，那还是非常让人期待的。而针对移动端平台扩展的旗下IP作品，我个人绝对举双手赞成，希望老任能早日推出一款手机版的《四支剑》，或者是《马里奥聚会》之类的多人游戏，随时随地开心联机想想都让人兴奋啊！

本期个人签名
强行进入4K世代其实我是拒绝的！



☆《绯夜传说》通关后我整个人都被爆棚的信息量给炸得晕头转向，等回归神来之后就开始进行NPC对话的截图整理，结果在整理的过程中发现《TOZ》的年表几乎一半以上需要改写。等我把隐藏迷宫打完之后整个都给跪了：原本想着《TOB》把《TOZ》的坑给填了之后这个世界观就算完了，但是为什么要在最后的最后挖这么一个大坑？

最后只想说：《TOZ2（暂名）》什么时候出？

★之前一直在纠结《TOZX》的蓝光碟问题：究竟是买ufotable限定版还是买Animate限定版，犹豫了两个月之后我决定把这笔钱拿去贡献给《银河机攻队MJP》，一个月买两盘的话正好能在剧场版开播之前把这个拖了两年的坑给填完。

本期个人签名
再次开始填《MJP》的BD坑。



虽然已经做起了手游，但是恐怕没有人会想到有这样的一天，任天堂的产品，甚至是宫本茂这样级别的高层直接就在Apple的发布会出现。所以当昨晚连续看到马里奥和宝可梦都蹦出来之后，我都有那么一瞬间差点就以为这场发布会的One More Thing就是NX——当然这是天方夜谭。不过有人猜测，宫本茂可能真的不只是为了拿马里奥手游给Apple捧场，而且还要在美国搞点什么大新闻，比方说开个发布会什么的……

最近被人诱惑去玩起了《RO》，再次感到了这款网游是多么的经典。从初心者一路刷到猎人，虽然很枯燥，但是这游戏的开放世界、职业系统和怪物、卡片系统至今看来还是独一无二的，重力社的《RO2》自己不争气就算了，但是怎么一直都没有厂家去借鉴和发扬光大一下呢！（叹气）

本期个人签名
更加期待今年的纸娃娃游戏《太阳/月亮》了。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为 **2016.08.30-2017.03.31**

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

暑假已经结束，游戏喷井期就要来临，然而忽如其来的一连串跳票事件使得九月的游戏热潮褪去了一半。这个九月几乎大半都是曾经的冷饭重制合集，游戏必延期这条不成文的规矩使得钱包一个月比一个月紧张。最后，祝各位学生党们，开学愉快！

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 9 月					
15 日	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版
15 日	职业进化足球 2017	Pro Evolution Soccer 2017	Konami	体育	中文版
16 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
16 日	蝙蝠侠	Batman: The Telltale Series	WB Games	文字冒险	中文版
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	中文版
2016 年 10 月					
6 日	苍翼默示录 神明之梦	BlazBlue: Central Fiction	Arc System Works	格斗	日版
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
20 日	讨鬼传 2	討鬼傳 2	Koei Tecmo	动作	中文版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	中文版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク無双	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 11 月					
23 日	战国无双 真田丸	戦国無双 ~ 真田丸 ~	Koei Tecmo	动作	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 9 月					
15 日	超・战斗中 究极忍者与战斗玩家的顶上决战	超・战斗中 究极の忍とバトルプレイヤー顶上決戦!	BNEI	动作	日版
21 日	海贼王 大海贼斗技场	ワンピース 大海贼斗技场	BNEI	格斗	日版
2016 年 10 月					
8 日	怪物猎人物语	モンスターハンター ストーリーズ	Capcom	角色扮演	日版
27 日	索尼克 音爆 烈火 & 寒冰	Sonic Boom: Fire & Ice	SEGA	动作	美版
2016 年 11 月					
18 日	精灵宝可梦 太阳 / 月亮	ポケットモンスター サン / ムーン	Nintendo	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
1 日	超级马里奥制造	スーパーマリオメーカー	Nintendo	平台动作	日版
8 日	噗哟噗哟编年史	ぷよぷよクロニクル	SEGA	益智	日版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
13 日	纸片马里奥 色彩溅落	Super Mario Color Splash	Nintendo	平台动作	日版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版
2017 年 1 月					
27 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper: Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 9 月					
13 日	生化奇兵 合集	BioShock: The Collection	2K Games	主视角射击	美版
13 日	丧尸围城 三重包	Dead Rising Triple Pack	Capcom	动作冒险	美版
15 日	职业进化足球 2017	Pro Evolution Soccer 2017	Konami	体育	中文版
15 日	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版
16 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
16 日	蝙蝠侠	Batman: The Telltale Series	WB Games	文字冒险	中文版
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
26 日	XCOM2	XCOM2	2K Game	策略角色扮演	美版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	中文版
28 日	偶像大师 白金星光	アイドルマスター プラチナスターズ	BNEI	模拟育成	中文版
2016 年 10 月					
4 日	战锤 末世鼠疫	Warhammer: End Times – Vermintide	Relic Entertainment	主视角射击	美版
6 日	苍翼默示录 神明之梦	BlazBlue: Central Fiction	Arc System Works	格斗	中文版
7 日	黑手党 III	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
11 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
13 日	蝙蝠侠 阿克汉姆 VR	Batman: Arkham VR	WB Games	动作冒险	美版
13 日	初音未来 VR 未来演唱会	初音ミク VR フューチャーライブ	SEGA	其他	日版
13 日	夏日课堂	サマーレッスン	BNEI	动作	日版
13 日	秋叶原之击	AKIBA' S BEAT	Acquire	角色扮演	日版
14 日	驾驶俱乐部 VR	DRIVECLUB VR	SIE	竞速	中文版
20 日	讨鬼传 2	討鬼傳 2	Koei Tecmo	动作	中文版
21 日	BF1	Battlefield 1	EA	主视角射击	中文版
21 日	蝙蝠侠 重返阿克汉姆	Batman:Return to Arkham	WB Games	动作	美版
25 日	最后的守护者	The Last Guardian	SIE	动作冒险	中文版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	中文版
25 日	暗黑血统 战神版	Darksiders: Warmastered Edition	Nordic Games	动作	美版
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン－ホロウ・リアリゼーション－	BNEI	角色扮演	日版
27 日	最终幻想 世界	ワールド オブ ファイナルファンタジー	Square Enix	角色扮演	日版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク無双	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	真・三国无双 英杰传	真・三國無雙 英傑傳	Koei Tecmo	策略角色扮演	中文版
27 日	热血高校 火爆界限	クローズ Crows: Burning Edge	BNEI	动作冒险	日版
28 日	泰坦天降 2	Titanfall 2	EA	主视角射击	美版
28 日	上古卷轴 V 天际 特别版	The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
2016 年 11 月					
2 日	龙珠 超宇宙 2	DRAGONBALL XENOVERSE 2	BNEI	动作	日版
2 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ~不思议な旅の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty: Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
10 日	Fate/ 新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
22 日	SD 高达 G 世纪 创世纪	SD ガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNEI	策略角色扮演	日版
23 日	战国无双 真田丸	戦国無双 ~ 真田丸 ~	Koei Tecmo	动作	日版
29 日	最终幻想 15	Final Fantasy XV	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
1 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars The Force Awaken	WB Games	动作冒险	中文版
1 日	重力异想世界 2	Gravity Daze 2	SIE	动作	中文版
2 日	极限巅峰	Steep	Ubisoft	体育	中文版
6 日	南方公园 完整破碎	South Park: The Fractured but Whole	Ubisoft	角色扮演	美版
8 日	如龙 6 生命诗篇	龍が如く 6 命の詩	SEGA	动作冒险	日版
22 日	无夜之国 2 新月的花嫁	よるのないくに 2 新月の花嫁	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
2017 年 1 月					
19 日	苍蓝革命的女武神	蒼き革命のヴァルキュリア	SEGA	角色扮演	日版
26 日	生化危机 7	Resident Evil 7 : Biohazard	Capcom	动作冒险	中文版
27 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper: Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版
2017 年 2 月					
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	美版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	主视角射击	美版
28 日	地平线 期待黎明	Horizon:Zero Dawn	SIE	动作射击	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy' s Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
31 日	质量效应 仙女座	Mass Effect: Andromeda	EA	角色扮演	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 9 月					
13 日	核心重铸	ReCore	Microsoft	动作射击	中文版
13 日	生化奇兵 合集	BioShock: The Collection	2K Games	主视角射击	美版
13 日	丧尸围城 三重包	Dead Rising Triple Pack	Capcom	动作冒险	美版
15 日	职业进化足球 2017	Pro Evolution Soccer 2017	Konami	体育	中文版
16 日	蝙蝠侠	Batman: The Telltale Series	WB Games	文字冒险	中文版
16 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
26 日	XCOM2	XCOM2	2K Game	策略角色扮演	美版
27 日	极限竞速 地平线 3	Forza Horizon 3	Microsoft	竞速	中文版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	中文版
2016 年 10 月					
4 日	战锤 末世鼠疫	Warhammer: End Times – Vermintide	Relic Entertainment	主视角射击	美版
7 日	黑手党 Ⅲ	Mafia Ⅲ	2K Games	动作冒险	中文版
11 日	战争机器 4	Gears of War 4	Microsoft	动作射击	中文版
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
21 日	BF1	Battlefield 1	EA	主视角射击	中文版
21 日	蝙蝠侠 重返阿克汉姆	Batman:Return to Arkham	WB Games	动作	美版
25 日	暗黑血统 战神版	Darksiders: Warmastered Edition	Nordic Games	动作	美版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	中文版
28 日	泰坦天降 2	Titanfall 2	EA	主视角射击	美版
28 日	上古卷轴Ⅴ 天际 特别版	The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
2016 年 11 月					
2 日	龙珠 超宇宙 2	DRAGONBALL XENOVERSE 2	BNEI	动作	日版
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty: Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
29 日	最终幻想 15	Final Fantasy ⅩⅤ	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
2 日	极限巅峰	Steep	Ubisoft	体育	中文版
6 日	南方公园 完整破碎	South Park: The Fractured but Whole	Ubisoft	角色扮演	美版
6 日	丧尸围城 4	Dead Rising 4	Capcom	动作冒险	美版
2017 年 1 月					
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7 : Biohazard	Capcom	动作冒险	美版
27 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper: Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版
2017 年 2 月					
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	美版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	主视角射击	美版
21 日	光环战争 2	Halo Wars 2	Microsoft	即时战略	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
31 日	质量效应 仙女座	Mass Effect: Andromeda	EA	角色扮演	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 9 月					
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
29 日	恶魔凝视 Ⅱ	デモンゲイズ Ⅱ	角川 Games	角色扮演	日版
2016 年 10 月					
13 日	神狱塔 Mary Skelter	神獄塔 メアリスケルター	Compile Heart	角色扮演	日版
13 日	秋叶原之击	AKIBA'S BEAT	Acquire	角色扮演	日版
20 日	讨鬼传 2	討鬼傳 2	Koei Tecmo	动作	中文版
20 日	超时空要塞 Δ 紧急出击	マクロス Δ スクランブル	BNEI	射击	日版
20 日	偶像死亡游戏 TV	アイドルデスゲーム TV	D3 Publisher	动作冒险	日版
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン －ホロウ・リアリゼーション－	BNEI	角色扮演	日版
27 日	最终幻想 世界	ワールド オブ ファイナルファンタジー	Square Enix	角色扮演	日版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク無双	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	真・三国无双 英杰传	真・三國無雙 英傑傳	Koei Tecmo	策略角色扮演	中文版
2016 年 11 月					
2 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ －不思議な旅の錬金術士－	Koei Tecmo	角色扮演	日版
10 日	Fate/ 新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版
22 日	SD 高达 G 世纪 创世纪	SD ガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNEI	策略角色扮演	日版
23 日	战国无双 真田丸	戦国無双 ～真田丸～	Koei Tecmo	动作	日版
2017 年 1 月					
19 日	苍蓝革命的女武神	蒼き革命のヴァルキュリア	SEGA	角色扮演	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 9 月					
13 日	职业进化足球 2017	Pro Evolution Soccer 2017	Konami	体育	中文版
16 日	蝙蝠侠	Batman: The Telltale Series	WB Games	文字冒险	中文版
16 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	中文版
2016 年 10 月					
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	中文版

09.15 女神异闻录 5

攻略预定

多机种 角色扮演 ■ Atlus ■对应机种为：PS3/PS4



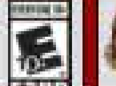
推荐度 S

时隔 8 年，跨域了一整个主机世代，"《女神异闻录》系列"终于迎来全新的正统续作，由内而外都有着巨大的革新。画面表现上的飞跃让作品本身独特的风格更显华丽，新老系统的融合也兼顾了经典与创新的元素。游戏中玩家将回到东京这个繁华的大都市，白天是普通的学生，夜晚则化身怪盗，在名为"心之宫殿"的异世界中进行冒险，去拯救和改变那些弱小腐朽的内心。配合"怪盗"这一主题，主人公们的 Persona 也大多采用历史或者文学作品中有名的侠盗、义贼等为原型，除此之外更有 UFO、摩托车等颠覆想象的造型设计。毫无疑问，本作将会是系列又一个全新的开始！

09.16 NBA 2K17

攻略预定

多机种 体育 ■ 2K Games ■对应机种为：PS3/PS4/XOne



推荐度 B

截止到九月初，2K 方面都没有真正就本作的操作变化做出详细介绍，所以也许今年我们不用再去期待游戏手感发生翻天覆地的变化了，毕竟上一作的变化已经很大了，因此本作应该会在前作的方向上做出更多完善。内容方面，既有奥运年独有的"梦之队"内容，又赶上了科比的退役，只能说今年篮球游戏在噱头上就已经躺赢了，毕竟无论是"最强梦之队"之争，还是"黑曼巴生涯回顾"都足以成为我们付钱的理由。最后，从预告为我们介绍的球鞋和更加丰富生涯内容来看，本作的课金系统应该也会更完善吧（误）。

09.21 传颂之物 两位白皇

多机种 战略角色扮演 ■ Aquaplus ■对应机种为：PSV/PS3/PS4



推荐度 B

在前作《传颂之物 虚假的面具》的故事戛然而止的情况下，玩家对续作的期待度不断升温，所幸作为系列完结篇的本作终于要临近发售日了。在游戏战略方面，战斗系统较前作的基础上新增了初代曾出现过的"协击必杀技"，故事关卡的难度也在吸取了前作意见的情况下进行了调整，还有数名新的参战角色可使用。在陷入战乱时代的世界里，继承亡友遗志、打扮成奥修托尔的哈克到底能掀起什么风波，又会走向怎么样的终局，玩家们可拭目以待。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



《游戏月旦评》八月号、《最上游》等众多原创视频新鲜出炉！
还有《买买买》等众多栏目持续更新中！

更多网络节目请登录


土豆视频


B站


搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









—— 特别说明 ——

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

最上游37期
九大令人意外的游戏结局

游戏月旦评
2016年8月份游戏评测

拳皇14
全角色连续技

无人天空
诚实预告片

新作影像集锦

最终幻想 15
核心重铸
《黑暗之魂Ⅲ》DLC“艾雷德尔之烬”
古墓丽影 崛起 二十周年纪念版
泰坦天降 2
黑手党Ⅲ
永恒绿洲
皮克敏（暂名）
精灵宝可梦 太阳 / 月亮

电影前线

侠盗一号 星球大战外传
绑架
禁闭

ENDING SONG

和乐器乐团“起死回生”

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①杀出重围 人类分裂 | Square Enix② | 动作冒险③
④多机种
⑤Deus Ex: Mankind Divided ⑥美版
2016年8月23日⑦ 本地1人⑧ 对应年龄：17岁以上⑨
售价为PS4、XOne：59.99美元⑩

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________　　收藏日期 ____________________



掌机王PLUS

VOL. 4

全彩大16开208页+DVD光盘

全主线、支线任务攻略 · 全御魂获得方法解析！
讨鬼传2

真结局解明 · 详细图文分析全隐藏要素+BOSS打法
蓝色雷霆闪电枪 爪

详细流程攻略、全任务解析、全妖怪收集方式
妖怪手表3 寿司 · 天妇罗





淘宝扫码购买

主线流程+全支线任务攻略
伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日

还有其他精彩内容！

定价 38元

9月中旬全国上市！

九月特惠 双重惊喜

优惠活动起止时间 9月10日至9月30日

优惠1 满101元减10.1元

- 优惠范围为UCG出品的所有书刊专辑或周边
- 海外进口商品及杂志全年订阅不参与满减活动
- 多买多减，与包邮、打折等其他优惠不冲突



优惠2 订全年送纪念T恤

- 仅限活动期间内，在UCG淘宝商城订阅《游戏机实用技术》全年杂志即赠送价值99元的UCG创刊18周年纪念T恤
- 全年订阅未到期读者续订一年，也可享此福利
- 每个淘宝账号限订一年





优惠二操作方法提示

1. 将您选定的纪念T恤和UCG全年订阅杂志放入购物车合并成一笔订单；
2. 留言旺旺客服，待客服减去99元后付款；
3. 订阅成功后，T恤会随下期杂志发出。

UCG 商城



更多宝贝详情
和优惠活动信息
请访问
shop.ucg.cn
并收藏店铺



403期 东京游戏展特刊

TGS文字视频完全报道 · 重新认识日本游戏产业

9月大作攻略一网打尽
女神异闻录5
核心重铸